

Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire



ISSN : 0988 7997

Scénarios : Cthulhu, AD&D, Warhammer

Découvrez : la magie des fluides

Star Wars : les pirates !

175 FB







sommaire

** Installé dans une pièce minuscule, poussiéreuse, froide, les mains crispées sur le clavier d'un ordinateur rachitique, l'éditorialiste médite amèrement sur la fuite de l'inspiration.

Il passe en revue les recettes usées jusqu'à la corde qui lui sauvent la mise habituellement : vanter les qualités de dynamisme et d'originalité du canard, disserter sur l'état du jeu en France (déjà fait le mois dernier), présenter les belles choses de ce numéro comme le système de magie inédit ou l'aide de jeu sur les pirates pour Star Wars, annoncer que le Graal de mars contiendra un encart couleurs de huit pages et que ce sera un numéro exceptionnel consacré à... Mais tout cela lui semble soudain bien sombre et terne.

Démoralisé, l'éditorialiste gobe un caramel mou en guise de remontant quand un rédacteur fait irruption dans la pièce en beuglant jovialement : ça y est, mon enquête sur le Nécronomicon a presque abouti ! Abdul Al-Hazred n'est pas mort ! Révélations exclusives dans le Spécial Lovecraft début avril !

Décidément le prochain Hors-Série fait des ravages à la rédaction...

S.O.

ACTUALITE

WARGAMES

AIDES DE JEU - JEUX DE ROLES

SCENARIOS

RUBRIQUES

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'imaginaire.* **N° 14. Mensuel. Février 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier **Rédacteur en chef adjoint :** Francis Pacherie **Maquette :** Olivier Massebeuf **Ilustrateurs :** Didier Baudry, Olivier Frot, Grabuge, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf **Couverture :** Séverine Pineaux **Diorama :** Poly et Stirène **Figurines :** Michel Gauthey **Photos :** Philippe Plantrose **Distribution :** NMPP **Photogravure :** EFA, des Plantes, Paris **Impression :** Berger - Levrault, Nancy **Dépôt légal :** février 1989 **Commission paritaire :** 69630

Air Force est édité par Avalon Hill ; Cry Havoc et Siège par Rexton ; l'Appel de Cthulhu par Chaosium - Jeux Descartes : Warhammer par Games Workshop - Jeux Descartes ; AD&D par TSR - Transecom.



Les figurines présentées ce mois-ci sont des productions ***GRENADIER.***

Pour les Echos du prochain numéro veuillez nous faire parvenir vos annonces avant le 28 février.



L'ACTUALITE DU 20 FEVRIER AU 20 MARS



MANIFS

PARIS

Le week end du 22 et 23 avril se tiendra à Paris la 5ème Edition de la **Coupe d'Europe du Jeu d'Histoire**. Nous ne savons pas à l'heure actuelle où se tiendra cette digne manifestation, mais nos informateurs veillent et vous serez les premiers informés.

MAISON-LAFFITTE

Le club Feathalion organise un tournoi le samedi 25 et dimanche 26 mars, c'est le 2ème Glaive de FEA. Samedi vous pourrez jouer à Maléfices, l'Appel de Cthulhu, Tank Leader, Full Metal Planète ; dimanche à AD&D, Star Wars, et fin des épreuves du samedi. Les tarifs des inscriptions sont de 35 frcs par équipe et 40 frcs individuellement, le tout majoré de 10 frcs si vous vous inscrivez le jour même. Renseignements : 39 62 14 74

CHATENAY MALABRY

La guilde des aventuriers organise son Grand Tournoi des Aventuriers. Il aura lieu dans les locaux de la vénérable Ecole Centrale, les 22 et 23 avril. Seront pratiqués Rolemaster, l'Appel de Cthulhu, James Bond et AD&D. Les joueurs le désirant pourront être hébergés sur place. Adresse : Frédéric Le Gusquet, Ch D102 résidence de l'Ecole Centrale 2, avenue Sully Prudhomme 92290 Châtenay-Malabry.

L' AN MIL

Les semaines de l'héxagone récidivent en mélangeant jeux de rôle et équitation pour les plus de 16 ans. Logement prévu et randonnées en Meuse, dans une zone très boisée et vallonnée. Deux séjours : du 25 au 31 mars, et du 10 au 16 avril. Le prix : 900 frcs à pieds et 1400 frcs à cheval. Pour tout renseignements, appellez le 29 91 34 88 ou écrivez à Thierry Chemin 37 route Nationale 55200 Lérouville.

LIEGE

L'A.S.B.L Espace-Jeu de Liège organise la cinquième édition du grandeur nature Gobelande. Il aura lieu a Mirwart, province du Luxembourg (pas la peine d'amener vos haches, l'organisation les fournit...), les 21, 22 et 23 avril. Adresse Espace-Jeu, 73 rue du plan incliné, 4000 Liège, Belgique.

SENLIS

Pour fêter leur deuxième anniversaire, les Gardiens des Rempart organisent le dimanche 5 mars un tournoi sur JRTM, AD&D, Air Force. Il aura lieu au centre des rencontres de Senlis. Renseignements : AJRS "les Gardiens des Remparts" 9, avenue Clémenceau 60300 Senlis. Tel 44 54 74 05

MORLAY

A Morlay, les 29 et 30 Avril se tiendra le 3ème Tournoi de l'Ouest, organisé par la Guilde des Egorgeurs de Trolls. Les joueurs pourront s'affronter sur AD&D, Star Wars, l'Appel de Cthulhu, JRTM. Un concours de figurines et Diorama est prévu. Conjointement au tournoi se déroulera une semaine du film Fantastique. L'hébergement pour les joueurs est prévu dans une abbaye du XIVéme siècle (il manque décidément Maléfices dans la liste des jeux pratiqués). Renseignements : E. Perrignon 7, rue des glycims 29210 Morlaix. Tel 98 88 46 44

THONON

La branche dure de la section Jdr et jeux de simulation de la MJC de Thonon annonce un Grandeur Nature médiéval les 21, 22 et 23 juillet. Ils vous préviennent à l' avance, car vu les horreurs sans nom que vous subirez, un préparation intensive se justifie ! Adresse : Sébastien Galtier P.T.T. Evian, 74501 Cedex.

ST PRIEST

Une exposition grandeur nature est organisée à la médiathèque de St Priest. Initiative originale s'il en est car l'expo est intégrée dans le décor et les visiteurs sont invités à participer à un mini grandeur nature. Les thèmes abordés sont la littérature d'Heroic-Fantasy, les règles du jeu, les jeux de rôles en général... Renseignements : Médiathèque M. Burnichon Jacques, Place Ch. Ultima 69800 St Priest. Tel 78 21 79 14 ou 78 60 42 98



SUCY

Le club des aventuriers de Sucy nous annonce sa Deuxième Journée Porte Ouverte sur les jeux de rôle et de simulation, le dimanche 12 mars, destinée aux novices, mais aussi aux initiés. Des démonstrations et des parties auront lieu ainsi que des batailles entre des armées de figurines médiévales. Pour tout cela, un seul lieu de rendez-vous : 10 heures au Centre Culturel de Sucy, à la ferme du Grand Val, Rue du Grand Val, 94370 Sucy-en- Brie. Pour tout renseignements : contactez Olivier Nicolas au 45 90 87 70.

BELGIQUE

Décidément, nos amis outre-Ardennes sont fort actif ces temps-ci... Les céateurs de Ludozine et membres de la Guilde des Fines Lames viennent de se constituer en association sans but lucratif et organisent début janvier un "Grandeur Nature d'enfer" dans une forêt des Ardennes belges. Le thème tourne autour d'un village gaulois d'un certain Aratorix... Le roleplaying est exigé, ainsi que 2200 frcs belges par équipe de 4 joueurs (il y a une remise pour les joueurs des anciens Aratorix). Inscriptions et renseignements a G.D.F.L. A.S.B.L., 1, avenue du parc 4920 Embourg, Belgique. Tel : 19 32 41 65 69 83

CLUBS

MARSEILLE

Un nouveau club de Jdr grandeur nature a vu le jour à Marseille. Ses membres organisent un grandeur nature sur le site de Lamairon les 21 et 22 janvier. Renseignements : 91 75 25 15

EAUBONNE

Nos espions ne nous avaient pas trompé. Les seigneurs de l'Astrolabe, Club de jeu de rôle de Jussieu a bien ouvert une antenne à Eaubonne, où l'on pratique le jeu tous les vendredi soir, en plein fief des Forgerons de l'épée. Pour mieux se ca-

moufler, le nouveau né a été surnommé l'Astrobonne. Le stratagème n'a pas troublé les Forgerons. Les deux clubs s'affronteront-ils dans la forêt de Montmorency, faible bande de terre séparant les deux titans ? Nous sommes dans l'expectative. Néanmoins pour tout renseignements sur l'Astrobonne téléphonez au 39 59 03 16 ou au 39 59 91 90 et pour les Forgerons de l'Epée au 39 91 47 33.

TARBES

Tarbes Strategie et Sortilèges s'aggrandit ! En plus des activités habituelles du club (jeux de rôle, boardgame) les inconditionnels du jeu d'histoire pourront venir avec ou sans figurines, tous les samedis à partir de 15 heures. Renseignements : 62 93 35 63, demandez Pascal.

COLMAR

Les compagnons d'Elendil vous invitent à rejoindre leur rangs tous les samedis après-midi à partir de 14 heure au 43, rue du Logelbach, 3ème étage à Colmar. Seront pratiqués dans ces locaux : Hawkmoon, Trois Mousquetaires, Légendes, Warhammer, l'Appel de Cthulhu, Maléfices, etc. Pour tout renseignements Buckel Armand de 12h a 14h et de 18h à 20h au 89 23 50 67. Qu'on se le dise !

TOURCOING

La guilde du Nord des Jeux de Simulation est née en cet an de grâce 1989. Leur vocation est de réunir les joueurs et de créer ainsi tout un réseau avec une banque de scénarios, des archives, un fanzine, etc... pour une veritable collectivité de joueurs. Cotisations : 40 frcs pour le premier inscrit d'un groupe de joueurs, 20 pour les autres. Adresse : Florent Denimal 14, rue Adam de la Halle 59650 Villeneuve d'Ascq. Tel : 20 84 21 95



FANZINES

VOPALIEC

Le N° 102 (54 pages, 12 frcs) est disponible avec ses désormais traditionnelles parties par corresondance.. C'est toujours aussi bien fait;

TRIUMVIRAT

N° 38 (19 pages, 10 frcs). Le challenger de Vopaliec est lui aussi disponible, avec ce mois-ci un article sur l'An Mil.

TRAHISON

On continue dans les zines de Diplo avec celui que beaucoup jugent tout à la fois le plus intéressant et le plus crispant. Vous y trouverez des parties de Diplo mais aussi d'Imperium Romanum, Stellar Conquest, etc, un édito tellement auto-satisfait que c'en est un plaisir (quoi qu'il soit un peu court ces derniers temps), un zine dans le zine, Pirates, un zine dans le zine dans le zine, Corsaires, des règlements de compte divers et (a)variés auxquels vous ne comprendrez rien si vous ne connaissez pas les quelques "figures" du jeu (parisien) qui occupent le devant de la scène. Bref un excellent zine (64p, 15F)

ECHOROLES

L'echorôles (avec un r dans l'o) le zine de l'orc idée en est à son numéro 4, quatre pages de franc délire sur notre sujet favori... devinez : le jeu de rôle !

GALACTIC NEWS

Le N° 3 du journal des Jdr de science-fiction est consacré au salon de l'armure de combat, utilisable pour tous les jeux sur le marché.

FYFOS

Entendez par ce drôle de nom Flying Youkies From Outer Space (comment ça vous n'aviez pas deviné !), qui est un autre zine sur les jeux de S.F. Le N°6 est disponible (28 pages, 13 frcs) avec un scénario Pendragon et une aide de jeu pour Mega.

J'Y ETAIS...

MIGRATION BARBARE

(Dernière semaine de décembre)

La Migration Barbare est un Grandeur Nature exceptionnel : le jeu ne dure pas moins de quatre jours. Il rassemble des amateurs venus de toutes les régions de France et même de l'étranger.

Cette année, le scénario oppose cavaliers mongols, chevaliers teutoniques et fantassins barbares. Les Mongols sont installés au village de Rupt-St-Mihiel, dans une vieille ferme flanquée d'une écurie. Ils disposent de petit chevaux à longue crinière. Après une séance d'initiation, même le cavalier novice peut partir en forêt, pour combattre le chevalier teutonique ou traquer l'ours mangeur de bétail.

C'est votre serviteur qui joue le rôle de l'ours : Je cours à travers les bois, me cache dans les fourrés, grimpe aux arbres pour echapper à mes poursuivants. Peine perdue ! Guidés par un bûcheron, les cavaliers mongols retrouvent ma piste. Leur chef m'abat d'un coup de masse et penché sur sa selle, me donne le coup de grâce...

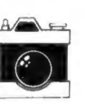
Pour ceux qui n'ont jamais participé à un Grandeur Nature, je précise que toute les armes sont en mousse et absolument inoffensives ! Quelques instants plus tard, l'ours ressuscité fume une cigarette en discutant avec les organisateurs...

Gengis Khan l'a dit : La chasse est un bon entrainement pour la guerre. Precisément, on signale une horde ennemie à quelques heures de marche du village. Nous allons leur porter des vivres : "Messires, acceptez nos présents et délivrez nous des mongols qui infestent la région ! Les barbares éclatent d'un rire mauvais. Ils sont vêtus de cuir clouté, de fourrures et le manche de leurs armes est gainé de léopard.

Un guerrier ouvre notre caisse. Avec les vivres, il trouve un morceau de savon qu'il mord à pleine dents. Cri de rage : On a voulu l'empoisonner ! Ce malentendu nous coûte cher. Nous rentrons au village couvert de blessures et les dents brisées (Comprenez : barbouillés de sirop rouge et les dents noircies). Les barbares sont de rudes gaillards. Ils refusent le confort des gîtes et tiennent à dormir en pleine forêt. Sur leur demande, on leur apporte des volailles vivantes qu'ils préparent eux mêmes. Les Mongols ont trouvé des adversaires à leur mesure ! La lutte sera terrible : escarmouches, embuscades et batailles rangées vont se succéder. On se bat à pied, à cheval, de jour et même de nuit à la lueur des torches. Que souhaiter de mieux pour un Grandeur-Nature ? Peut-être une meilleure préparation du scénario. Ce sera pour l'année prochaine !

La migration Barbare est organisée par les Semaines de l'Hexagone (avec la participation de la Guilde de Bretagne et de Balanoï).

Alexis Lang



5ème JOURNEE LUDIQUE DE L'ASTROLABE

C'est le samedi 7 janvier que se tint la 5ème Journée Ludique des Seigneurs de l'Astrolabe (aidés des Forgerons de l'Epée), sujet : le Médiéval Fantastique. L'ambiance était torride comme à l'habitude dans cette désormais classique manifestation et les sandwichs volaient bas dans les salles de cours de Jussieu, où les étudiants éberlués se demandaient ce qui pouvait motiver de tels cris dans cette enceinte sacrée du savoir.

Néanmoins, l'ensemble du tournoi se déroula fort bien. Deux scénarios couvraient l'ensemble des jeux proposés : une étrange histoire de Chevalier à la Rose, se vengeant des vivants dans le chateau de Haute-Tour ; et le terrible pouvoir mercantile des Scarabax (de petites créatures à la Gremlin) déchainé sur une cité emplie de bons vivants.

L'après-midi continua allègre et détendu jusqu'à 6 heures, moment où l'assemblée fut con-



viée à la remise des lots. Un amphi devint ainsi le théatre d'une orgie sans nom de prix remis gracieusement par nombre de boutiques (dont nous tairons ici les noms). A la fin de la journée la compagnie fut honorée de la présence de Denis Gerfaud créateur (est-il besoin de le préciser...) de Rêve de Dragon. Tout se termina fort sagement vers 19 heures. Tout en se donnant rendez-vous la prochaine fois : fin avril une nouvelle journée ludique portant sur les jeux comtemporains est prévue. Des nouvelles bientôt dans ces colonnes...

M.R.

ANNECY

Les 20, 21 et 22 février dernier eut lieu le troisième forum des jeux de rôles dont l'organisation s'avéra irréprochable. Le thème général portait sur la révolution française et se retrouvait dans le décor, les costumes, les scénarios joués et même dans le menu du repas de clôture. Cet amalgame original provoqua quelques situations inattendues. Ainsi des figurines "révolutionnaires" apparurent sur les tables de jeu pendant qu'un questionnaire demandait si les principaux articles de la Déclaration des Droits de l'Homme sont respectés dans les JdR.

Nous pûmes également découvrir en avant-première des exemplaires de "Aux Armes Citoyens", le jeu de rôles sur la révolution qui occupait tout un stand. Malheureusement les professionnels se faisaient rares et les créateurs de jeu encore plus. La priorité fut donc donnée aux joueurs qui durant deux jours participèrent à de nombreux tournois et admirèrent un magnifique concours de dioramas. Le soir chacun pouvait s'adonner à d'autres émotions grâce au festival du film fantastique d'Annecy qui se tenait dans les mêmes locaux. Un grand bravo donc à toute l'équipe que nous espérons retrouver l'année prochaine.

F.P.



NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES

SIROZ PRODUCTION

Siroz annonce un jeu de rôle de science-fiction baroque (tout un programme - encore un, rayez la mention inutile)) nommé **Vhog Shrog** ; sortie prévue pour mi-fevrier.

Un autre jeu est prévu : **La Terre des Mille Mondes**, plus les écrans pour les deux jeux.

HEXAGONAL

La version française de Batte-Tech RPG sortira courant février, elle s'appelle **Les Technoguerriers**.

CamoSpecs est un livret présentant les peintures de camouflage des divers Battle-Machs. Il permet à tout joueur minutieux de reconnaitre ses BattleMachs par régiments.

Les Cinq Cerisiers est une campagne multijeux se situant dans le Japon médiéval et est produit par la société Nergal.

ARMAGEDDON

Des nouveauté pour les figurines Armageddon : maintenant, elle sont double coques ! Vous pourrez les contempler dans leur intégralité sans ouvrir les boites (c'est les vendeurs qui vont être contents !). De nombreuses nouvelles références sont aussi disponibles.

ORIFLAM

Sortie en grandes pompes et en smoking de la **Fureur de Dracula** en français. Le jeu est basé sur une course poursuite à travers les grandes capitales d'Europe entre Dracula et des aventuriers chasseurs de Vampires. Il est carrément excellent.

Les Sentiers de la Pomme, traduction de Apple Lane est le troisième supplément pour RuneQuest. Il s'agit d'un bestiaire de Glorantha ansi que de deux scénarios. Sortie prévue pour Mars.

Après les Dieux de Glorantha, voici **Genertela**, un livret de 192 pages sur Genertela, le continent Nord de Glorantha. On peut y trouver toutes les informations possibles et imaginables sur ce continent : population, histoire, description des lieux... ainsi qu'une carte 80 x 60 de Genertela. Sortie en Avril.

Disponible aussi en Avril le premier grand supplément pour Hawkmoon : **l'Ile brisée**. C'est une campagne de longue haleine, compatible avec les règles de Stormbringer.

L'Atlas du Tragique Millénaire (144 pages) est un document détaillant tous les pays d'Europe ravagés par les cataclysmes du Tragique Millénaire. Sortie prévue pour juillet.

Kristal, est le premier jeu de plateau français édité par Oriflam. Il se déroule dans le monde de Kren, où vivent six peuples ennemis, représentés par les joueurs. Chaque joueur a trois héros pour mener à bien sa quête, la recherche des Pierres de Lumière. Sortie prévue pour Mai.

CJR

Pour 1989, la Compagnie des Jeux de Rôles prévoit divers accessoires pour joueurs aguerris : des boites de rangement pour figurines, des pions numérotés pour visualiser facilement les combats et une bourse pour les dés.

DESCARTES

A paraître courant 1989, après le Guide de Star Wars et le manuel Q pou JB 007 :

Suprématie 2, une version améliorée de Suprématie, contenant en plus un livret de variante et de règles nouvelles.

Pour James Bond, à paraître l'**écran du maître** et des aides de jeu. Mission : Information, de nouveau personnages et de nouvelles villes et les secrets des scénaristes de notre agent britannique préféré. Plusieurs scénarios sont prévus : Goldfinger, Octopussy.

Pour Star Wars des scénarios : Sur Tatooine une chasse à l'homme, et **Commando Shantipole**, une mission pour sauver l'Amiral Ackbar et son projet ultra-secret. Un écran pour le maître est prévu, ainsi qu'une traduction de **Star Warriors**, et des livrets de combat Luke Skywalker / Dark Vador.

Divers scénarios pour **Warhammer**. La campagne de l'ennemi intérieur, composée de quatre aventures, ainsi qu'un supplément aidant à la création de personnages.

Pour Maléfices, une campagne de longue haleine : **Le Voile de Kâli**, assortie d'une énigme-concours permettant de gagner un voyage en Egypte. **Enfers et Lieux Maudits** est un supplément décrivant les mondes de l'au-delà... Des frissons en perspective.

GAMES WORKSHOP

Sortie de **Adeptus Titanicus**. C'est un jeu où les robots s'affrontent entre eux et avec des spaces marines (qui sont bien entendu beaucoup plus petits). Des buidings en polystyrènes permettent de simuler des combats en ville. Plusieurs scénarios sont proposés, du simple combat entre deux robots au combat organisé.

On attend pour bientôt les cratères pour Warhammer, un jeu de cartes avec les figurines Warhammer et un boardgame spacial avec des marines, dans l'ambiance Nostromo du premier Alien... A suivre.

FASA

Divers scénario seront disponibles pour BattleTech courant février : **The Star League**, qui est l'histoire de la Ligue des étoiles 400 ans plus tôt, ainsi que l'épopée du grand général Kerensky. De plus, un recueil de scénarios pour BattleTech, BattleForce, MechWarriors (ou les TechnoGuerriers en français).

The War Book part 1 doit être disponible au moment où vous lisez ces lignes. Il contient tous les plans et déscriptions des plus fameuse batailles de 3028 à 3029, avec des scénarios pour pouvoir rejouer ces affrontements avec BattleForce et BattleTech.

GDW

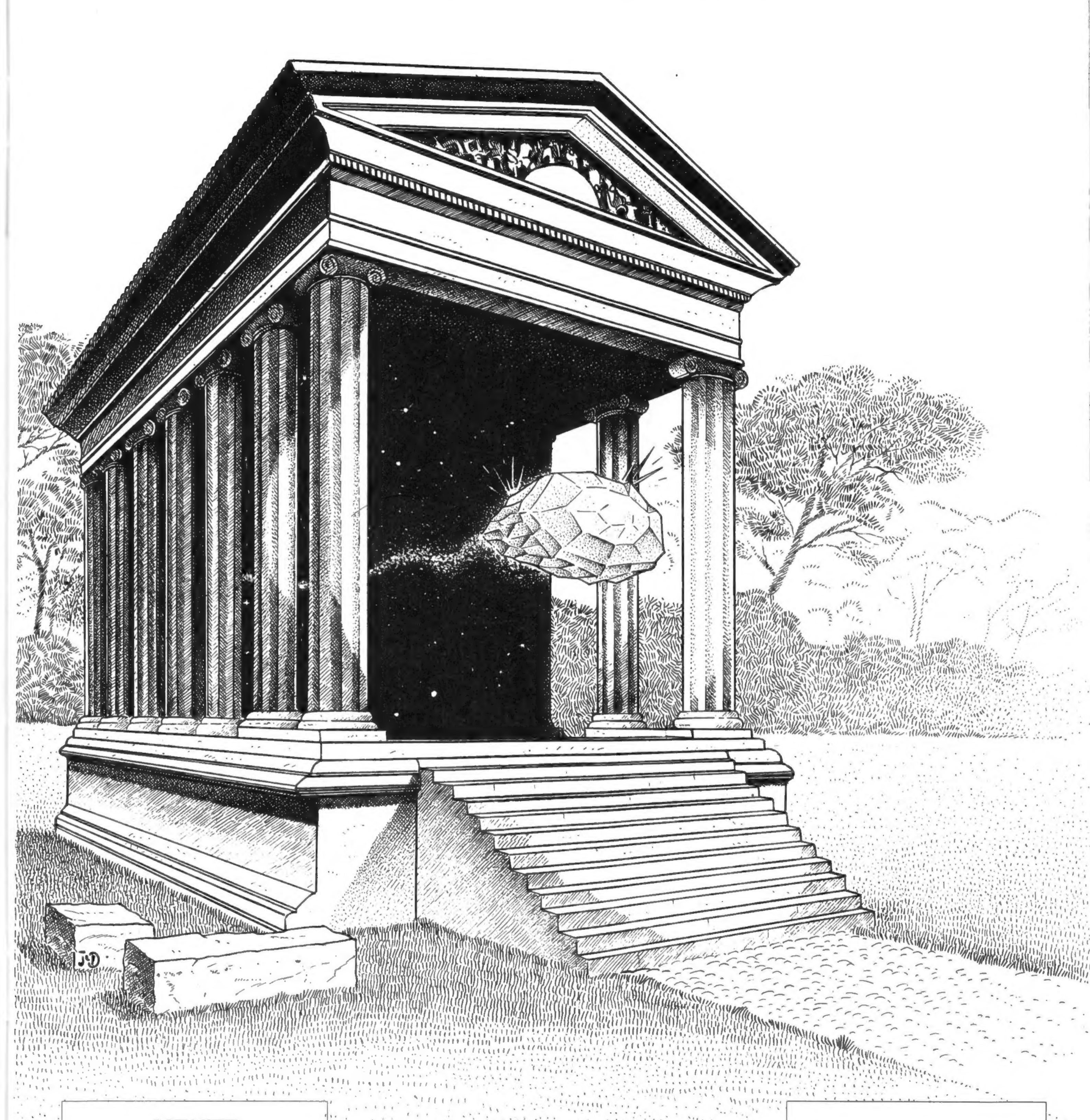
Edite une série de jeux portant sur l'univers développé par Jules Verne, Wells et les autres écrivains de ce style. Le jeu de rôle s'appelle **Space 1889**. Le système solaire a été colonisé par les anglais, les belges et les français réunis. **Sky Galleons of Mars** est un boardgame correspondant : comme son nom l'indique, c'est un combat de gallions spatials sur Mars qui en est l'objet. Livré avec une carte d'une ville et une de désert, l'ensemble du jeu est très intéressant. Tout le concept semble d'ailleurs digne d'intérêt, car basé sur un univers original. On vous en reparle dès le prochain numéro.

Une revue sur **Megatraveller** et les jeux de S.F. en général sera bientôt disponible.



LE TEMPLE DU JEU

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION



VENTE PAR CORRESPONDANCE
56.44.61.22

UNE NOUVELLE BOUTIQUE A BORDEAUX

DERNIÈRES PARUTIONS EN FRANÇAIS

Warhammer JdR	179 F	☐
Multimondes	219 F	☐
La Fureur de Dracula	219 F	☐
Le Guide de Star Wars	85 F	☐
Battletech JdR (M. Warrior)	n.c.	
Killer	58 F	☐
Le Maître des Runes (RQ.)	149 F	☐
Les Dieux de Glorantha (RQ.)	178 F	☐
James Bond	119 F	☐
Dr No (J. Bond)	69 F	☐
Manuel Q (J. Bond)	99 F	☐
Full Métal Planète	308 F	☐
Armée Full M. P.	75 F	☐
Plateau Full M. P.	60 F	☐
Agenda du Joueur	69 F	☐
Les Rangers du Nord (JRTM)	114 F	☐
Lorien (JRTM)	114 F	☐
Hawkmoon	199 F	☐
Ecran Hawkmoon	69 F	☐
L'Ile Brisée (Hawk.)	109 F	☐
Anashiva Reahna (Emp. & D)	79 F	☐
Octogone du Chaos (Storm.)	79 F	☐
Le Voleur d'Ames (Storm.)	128 F	☐
Terror Australis (Cthulhu)	109 F	☐
Les Monstres de Cthulhu	99 F	☐
Cœur Cruel (Maléfices)	59 F	☐
La Cité des 13 Plaisirs (Rêve)	75 F	☐
Zone Mortelle (Blood Bowl)	110 F	☐
Marvel Super Héros	160 F	☐
Ecran (Marvel)	48 F	☐
Déchirure (Marvel)	48 F	☐
Derniers Recours (Marvel)	48 F	☐
Tonnerre de Thor (Marvel)	48 F	☐
Kremlin	223 F	☐
Adeptus Titanicus	361 F	☐
Fief II	219 F	☐

QUELQUES WARGAMES EN FRANÇAIS

Zargos	238 F	☐
Colonisator	238 F	☐
Yom Kippur	238 F	☐
Okinawa	238 F	☐
Little Big Horn	238 F	☐
Viking	219 F	☐
Dragon Noir	219 F	☐
Cartes série Cry Havoc :		
- Villa du Dragon	28 F	☐
- L'enclos	28 F	☐
- Le moulin	28 F	☐
- La mer	28 F	☐
- La côte	28 F	☐
Thunder at Cassino	274 F	☐
Cross of Iron (2° édit.)	284 F	☐
Gulf Strike	384 F	☐
Tac Air	301 F	☐
Platoon	190 F	☐
Flat Top	285 F	☐
Air Force	278 F	☐
Flight Leader	308 F	☐
Squad Leader	335 F	☐
Seventh Fleet	398 F	☐

DERNIÈRES PARUTIONS EN ANGLAIS

Créatures de Middle Earth (MERP)	99 F	☐
Mirkwood (MERP)	132 F	☐
Far Harad (MERP)	119 F	☐
Merchant of Vénus	257 F	☐
The Last Hurrah (6° ext. A.S.L.)	196 F	☐
Tokyo Express	360 F	☐

NOM ....

PRÉNOM ....

N° .... RUE ....

....

CODE POSTAL ....

VILLE ....

J'ai coché tous les jeux que je commande.

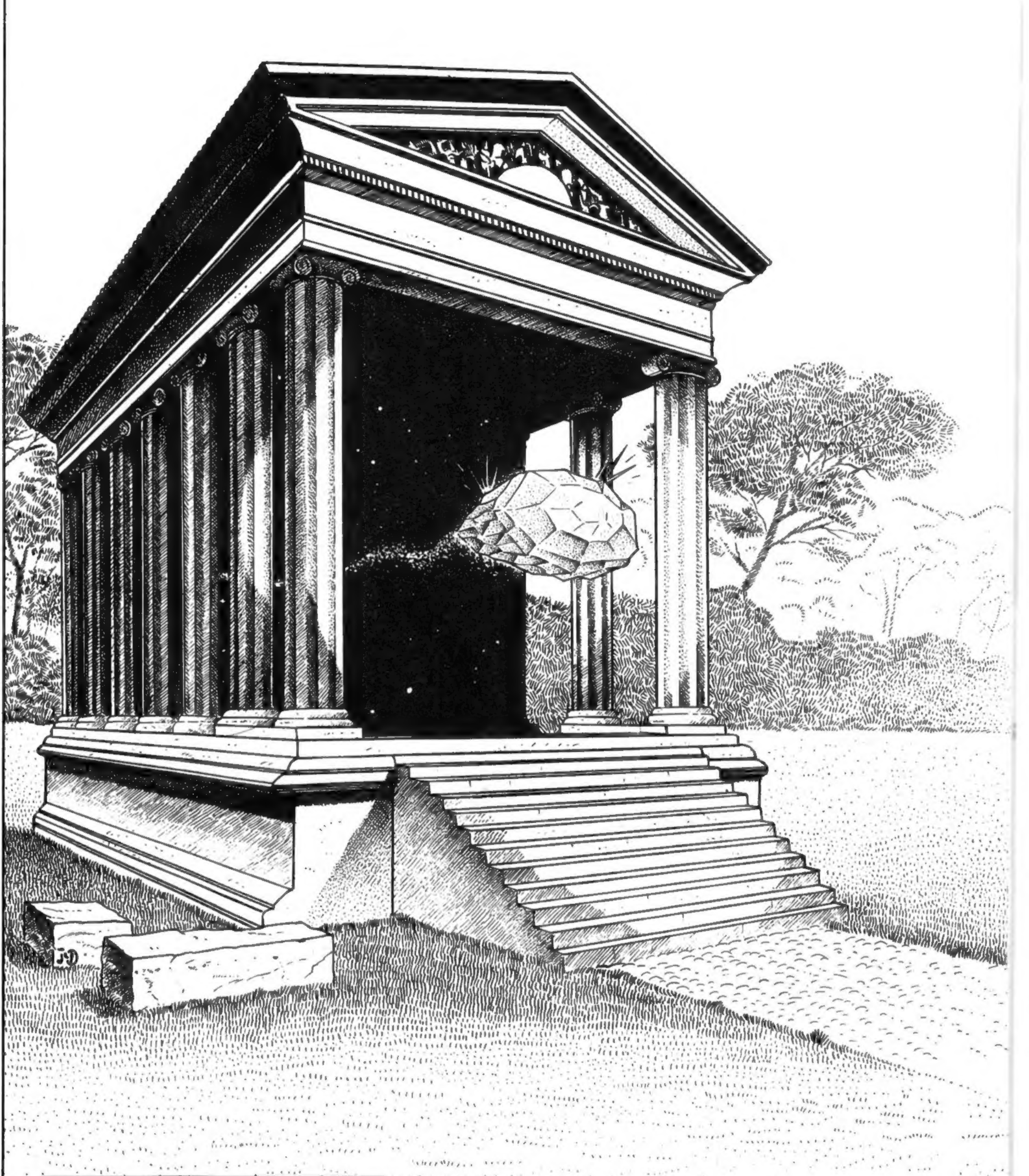
Je ne paye rien maintenant.

Je règlerai à réception la somme de .... F

+ .... F (frais de port)

LE TEMPLE DU JEU

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION



LE TEMPLE DU JEU,
c'est aussi
une nouvelle boutique à Bordeaux.
Tous les jeux de simulation
et bien plus encore.
62 rue du Pas Saint Georges
33000 Bordeaux
Tél. : 56.44.61.22

Commandez par courrier
ou commandez par téléphone au 56.44.61.22
Frais de port réduits sur toute la France

Envoi	Format livre	Boîte	Achat + 300 F	Achat + 400 F
Urgent	14 F	24 F	18 F	0 F
Économique	11 F	18 F	0 F	0 F

Informez-vous sur 36.15 ICOR*CJR
Attention, les prix et la disponibilité des jeux importés sont susceptibles de varier.

Découpez cette bande et envoyez-la au TEMPLE DU JEU Olivier Vidal Distribution, 62 rue du Pas Saint Georges 33000 BORDEAUX



LES MINI-JEUX de GRAAL

Vous voyez ces deux personnages ? Le nain farouche et la magicienne elfe un peu vamp sur les bords ? Ils sont à vous. Imaginez l'histoire de leur vie, inventez les terribles épreuves qu'ils ont dues subir, les dangers incroyables qu'ils ont affrontés, les créatures sans nom qu'ils ont rencontrées, ensemble ou séparément.

Celui d'entre vous qui inventera pour nos deux majestueux aventuriers la meilleure histoire verra son récit paraitre dans notre rubrique Mardi Graal, et, accessoirement, gagnera un petit quelque chose : la collection complète des GRAAL du numéro 1 au numéro 13, une reliure pour ranger tout ça et un abonnement d'un an. Alors à vos stylos !

Réponses à adresser à : GRAAL, 35 rue simart, 75018 Paris.







UN JEU FRANCAIS

Premier jeu de rôles entièrement français édité par Oriflam, MULTI-MONDES est un jeu de Science-Fiction (et non pas, comme les fans d'Oriflam l'ont cru un instant, un système de jeu décrivant le Multiverse de Moorcocck).

Les concepteurs, qui ont tout fait, de la réalisation des règles à la conception du logo, en passant malheureusement par la maquette, ne sont pas des inconnus puisqu'il s'agit de Michel et Pascal Gaudo, Cyril Cocchi et Hervé Fontanières (Maléfices).

RADIOSCOPIE

La boite quadri contient trois livrets. On compte 48 pages sur les règles, 48 pages sur le matos (robots, armures, vaisseaux) et 96 pages sur le contexte et des scénarios d'introduction. A ça ajoutez l'indispensable feuille de perso et une disquette pour compatibles PC qui permet de tirer un personnage sans se fouler (ça sert à rien mais c'est une première tout de même, pas mal trouvé pour un JdR de SF). Le prix : à peu près 230 sols à la bourse de sélénia mais une chute est à craindre dans les prochains mois.

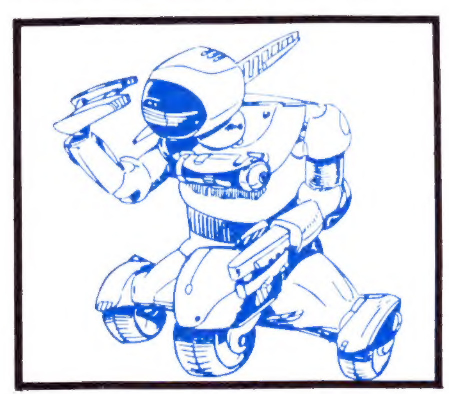
LE XXV° SIECLE, C'EST DEJA DEMAIN

Le contexte du jeu est celui d'une civilisation humaine transformée par cinq siècles de progrès scientifique, par la conquète et la colonisation du système solaire, par l'invention de moyens de communication et de transports adaptés à l'échelle transplanétaire et par la prise de conscience de l'existence d'une forme de vie extra-galactique incroyablement évoluée. Tout ça se tient à peu près d'un point de vue général, mais donne des frissons si on entre dans les détails : en 2100, au moment où la colonisation de Vénus s'achève, vous apprendrez que sur Terre "la Corse et le Tibet ont obtenu par les armes leur indépendance" et que "l'Irlande, l'Ecosse et le Pays de Galles forment la confédération des royaumes Celtico-Gaëlliques (et pourquoi pas la Bretagne ?). Passons.





LES ETOILES SONT ENCORE LOIN



Quatre puissances économiquement et socialement toutes différentes les unes des autres s'intègrent dans le Conseil des Planètes Unies (le CPU) : la Terre (agricole et vivier de la culture humaine), Mars (industrielle et marxiste), Vénus (foyer biotechnologique et centre touristique) et Troie (en fait un réseau d'astéroides, croisement entre la Ruhr et Silicon Valley). Les réunions du CPU se tiennent bien sûr sur la Lune (la Suisse, quoi).

Les joueurs sont au service de l'Agence Spatiale (l'Interpol du système solaire). Evidemment, comme il n'existe que quatre classes de personnages, le groupe idéal sera composé comme par hasard d'un *biolog* vénusien (le cerveau), d'un *mantech* martien (les bras et les jambes), d'un *wartek* troyen (les poings) et d'un *philog* terrien (la bouche), bien qu'on retrouve ces quatre professions, avec des spécialités différentes, sur chacune des planètes

SUR LE DIVAN

Les aventuriers du futur sont bien sûr définis par des caractéristiques. Celles-ci sont en fait des "orientations", c'est-à-dire des indices qui mesurent leurs attitudes face à la vie : réalisme, intellectualisme, sens artistique, approche du social, volontarisme et conventionalisme. L'idée est originale (elle comblera les fanatiques de l'alignement). Par contre, la détermination de ces indices frôle le ridicule : chaque joueur doit passer par des tests (... de salon). C'est long, c'est ennuyeux, c'est compliqué... et ça fait regretter furieusement les bons vieux

jets de dés d'antan. Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué...

Malheureusement, tout cela manque de rigueur. Le pauvre meneur de jeu (Multimaître, Mastertek ou Masterlog, au choix) devra souvent compenser les nombreuses inéxactitudes des trois livrets par beaucoup de savoir-faire (Multimondes n'est pas un jeu pour néophytes) et ne pas se laisser impressionner par les accumulations de néologismes qui ponctuent les règles. Car hélas Multimondes apparait pour beaucoup comme un assortiment de thèmes empruntés ici et là à la SF, certes intéressants mais souvent intraduisibles en termes de jeu.

CYBER QUOI ?

Ainsi le cyberspace[1]... "monde à part, autre réalité, reflet électronique de notre monde, qui est l'aboutissement de l'interaction des opérateurs humains avec leurs fantasmes, leurs émotions, leurs savoirs subjectifs et les intelligences artificielles, leurs directives, leurs computations logiques trascendentales". Dis monsieur Gaudotek, dessine-nous un cyberspace !

Bien sûr les pataphysiciens sont au rendez-vous avec leurs vaisseaux atteignant la vitesse de la lumière et leurs canons laser à portée de 150 km... En fait tout ceci est à la fois très prétentieux et pas du tout ludique. L'amateur de SF fera la grimace en redécouvrant à travers les règles et la lecture du contexte des idées développées... par ses auteurs favoris ! Les autres n'y comprendront rien, s'emmêleront les pinceaux et garderont juste la disquette. A moins qu'ils n'aient le courage de retrousser leurs manches (en France on commence à en avoir l'habitude) en attendant la sortie d'hypothétiques extensions, par exemple celle d'un "Atlas Solaris", prévu pour juin 89 (traduisez janvier 90).

Règles mal écrites, parfois incohérentes, peu plaisantes à lire, illustrations faiblardes, maquette indigente, univers de jeu flou et sans consistance, bref, Multimondes déçoit, attriste même. Parce que c'est un jeu français, parce que c'est un jeu Oriflam, parce qu'avec un peu plus de travail et un peu moins de précipitation, peut-être..., bref, au suivant !

Xavier Blanchot

1 : A ceux qui voudraient découvrir le courant de SF "cyberpunk", je conseille vivement la lecture de "Neuromancien" de William Gibson chez J'ai lu et de "Cablé" et le "Souffle du Cyclone" de Walter Jon William chez Présence du Futur.

L'AVIS DE L'AUTEUR : MICHEL GAUDO

GRAAL : Pourquoi vous être lancé dans la création d'un jeu de science-fiction ?

M. Gaudo : Après Maléfices nous nous sommes dits que nous n'allions pas rester éternellement au sein de la troisième république. Il n'était pas question de faire un jeu de rôles médiéval fantastique car ceux-ci sont pléthore sur le marché. Plûtot donc que d'inventer un monde de notre lointain passé, nous avons choisi de nous tourner vers l'avenir.

G : Multimondes est construit en grande partie autour de références littéraires. Est-ce que cela ne nuit pas à l'originalité du jeu ?

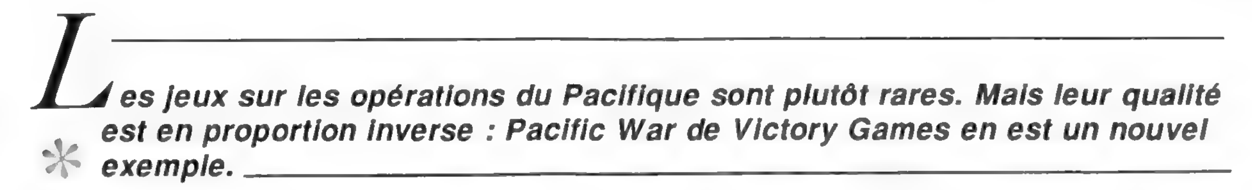
MG : Non, je ne pense pas. Des milliers de livres de science-fiction ont été publiés à ce jour et vous vous doutez bien qu'il est impossible d'innover, d'inventer quelque chose de vraiment inédit. Cependant le champ des possibilités reste plus vaste en SF qu'en heroic-fantasy où sur deux cent bouquins il n'y en aura guère que deux de bon. Nous nous sommes amusés à élaborer une histoire du futur et nous avons bâti le jeu autour.

G : Le tirage des personnages grâce à des tests psychologiques, le tout sur une disquette pour PC fait assez gadget.

MG : Non, pourquoi ? Tirer un personnage grâce à des tests est une manière comme une autre et nous allons proposer aux joueurs d'autres batteries de tests afin d'apporter plus de variété. Mais je ne vois pas en quoi cela ferait gadget, ou alors il faudrait dire que les dés 10 sont eux aussi des gadgets ! Ce que vous dites est cependant assez révélateur : je commence en effet à croire que les joueurs sont encore plus traditionnalistes que la moyenne des gens. Dès qu'on les bouscule un peu dans leurs habitudes, qu'on leur propose quelque chose de différent, ils se bloquent. Finalement le monde du jeu de rôles n'admet que les clichés : des histoires d'affrontement entre un empire du mal et des forces du bien, un canevas simple comme dans Star Wars, avec de jolies illustrations... Ce monde de steréotypes est parfois étouffant.



PACIFIC WAR



Les jeux sur les opérations du Pacifique sont plutôt rares. Mais leur qualité est en proportion inverse : Pacific War de Victory Games en est un nouvel exemple.

LE MATERIEL

Pacific War (PW) se propose de recréer l'intégralité des opérations du Pacifique de 41 à 45 à l'échelle de la division, de l'escadron d'avions et du navire ou de la division navale. D'aucuns penseront à Europa et ils auront raison, l'échelle est presque la même. Mais comme la densité de troupes dans le Pacifique est plus faible qu'en Europe, PW peut se permettre d'être plus détaillé tout en restant jouable (comptez tout de même une semaine pour la campagne). De fait, un tour représente un mois, subdivisé en cycles de deux jours.

Bien. Ouvrons la boîte. Diantre, c'est qu'elle est remplie ! Deux belles cartes VG (donc, arghh, en papier, fort, mais en papier), 2500 pions unités et marqueurs, l'operationnal display, un manuel de règles annotées de 56 pages et pour chaque camp 1 livret de scénarii, l'écran, 1 display sheet et 4 force displays. Ouf ! Comptez trois bons mètres carrés pour tout installer.

Les pions sont jolis, clairs mais truffés de chiffres. Les unités terrestres portent des facteurs de qualité (1 à 8, le meilleur), de DCA, leur nombre de pas (1 à 17), leur coût d'activation et leur identification. Les avions, en plus de leur qualité (L0 à L2) et de leur coût d'activation, ou des facteurs AA, Air mer, Air sol et rayon d'action. Quant aux navires, ils ont tout un tas de facteurs, torpillage, canons, blindage, AA, activation, AS, bombardement. Autant dire qu'il y a de quoi s'amuser ! En plus de tout cela, on trouve aussi QG, bases de ravitaillement, ports, aérodromes et j'en oublie.

LES CONDITIONS DE L'AFFRONTEMENT

Je ne vais détailler la séquence de jeu, cela me prendrait une page. Sachez simplement qu'elle est subdivisée en deux groupes : une partie stratégique à l'échelle mensuelle et une partie opérationnelle divisée en cycles de deux jours.

Durant la partie stratégique, on pratique la guerre sous-marine, on détermine ses command points disponibles (CP), on construit bases, ports et aérodromes, et on passe à l'activation des unités. Chaque unité coûte un certain nombre de CP (2 pour une division, 2 ou 3 pour un cuirassé, 1 pour un régiment, etc...). Le nombre de ces CP dont dispose chaque camp est déterminé de façon différente : l'américain tire un dé modifié selon ses succès, alors que le japonais lit son total sur une table en regard du nombre de points de ressource et de navires marchands dont il dispose. En pratique, le nombre de CP de chaque camp va de 60-80 pour l'américain et 170-180 pour le japonais au début à respectivement 250-300 et une cinquantaine vers 1945.

La première chose à faire est de déterminer les conditions de renseignement pour l'opération. Il en existe trois et c'est le joueur non-opérationnel (JNO) qui les détermine secrètement en tirant un dé.

Du meilleur au pire, nous trouvons :

- La surprise : le JNO ne pourra pas déplacer ses unités durant la phase de contact. Celle du JO ne pourra être interrompue que sur une détection réussie.
- L'interception : les deux joueurs sont à peu près situés sur un pied d'égalité.
- L'ambush : le JNO peut arrêter le contact du JO à son gré et ensuite déplacer ses task force du double d'hexagones que son adversaire. De plus, dans la variante ambush - CV (dont seul l'américain peut bénéficier), les porte-avions ennemis (CV) sont particulièrement vulnérables durant le premier cycle de bataille, simulant ainsi les conditions de la bataille de midway.



L'AFFRONTEMENT

On passe ensuite aux cycles de batailles jusqu'à la fin de l'opération. Ceux-ci débutent par la détermination de l'éclairement puis de l'avantage. Le joueur avantagé exécute ensuite des mouvements terrestres et navals, puis aériens ; s'il a pu détecter des task-force ennemis, il pourra les attaquer avec ses avions.

Si des unités navales de chacun des camps se trouvent dans un même hex, on passe au combat naval. Américains, tenez-vous à distance, les torpilles japonaises sont redoutables ! On peut se livrer aux délices du bombardement naval. Puis vient le plat de résistance : le combat lui-même.

Il se déroule dans les cases et c'est le joueur avantagé qui a l'initiative. S'il ne désire pas attaquer, son adversaire peut décider de le faire à sa place. Ici, c'est plus la qualité que la quantité qui compte. Prenons un exemple : le joueur américain débarque la 1ère division de marines (qualité 8, 11 pas) et un régiment du génie (qualité 4, 1 pas) sur Guadalcanal, défendu par deux ba-

taillons de marine japonais (qualité 7, 1 pas) et deux régiments du génie (qualité 2, 1 pas). C'est la division qui mène l'assaut. Comme elle débarque, sa qualité est divisée par deux, ce qui donne 4. Le japonais désigne un bataillon de marines pour lui résister. En comparant les qualités des deux unités, on s'aperçoit que le combat se résoudra sur la colonne 7 de la TRC, moins trois colonnes pour le terrain (mixed), on arrive à la colonne 4. Le joueur américain jette un dé (à 10 faces) : 6, moins un parce qu'il est à 3 contre 1, total 5. Résultat : 5 pas perdus et recul obligatoire pour l'américain, rien pour le japonais. Si le joueur US réussit un jet sous la qualité de sa division (TQC), il pourra tout de même s'accrocher au terrain : 3, c'est réussi. Mais comme il débarque, il perd le double de pas, soit 10. Il élimine le régiment du génie et retire neuf pas de la division de marines. Dur, dur !

C'est ensuite au tour du joueur désavantagé d'effectuer sa phase de mouvement et l'aérienne, puis on recommence jusqu'à la fin de l'opération.



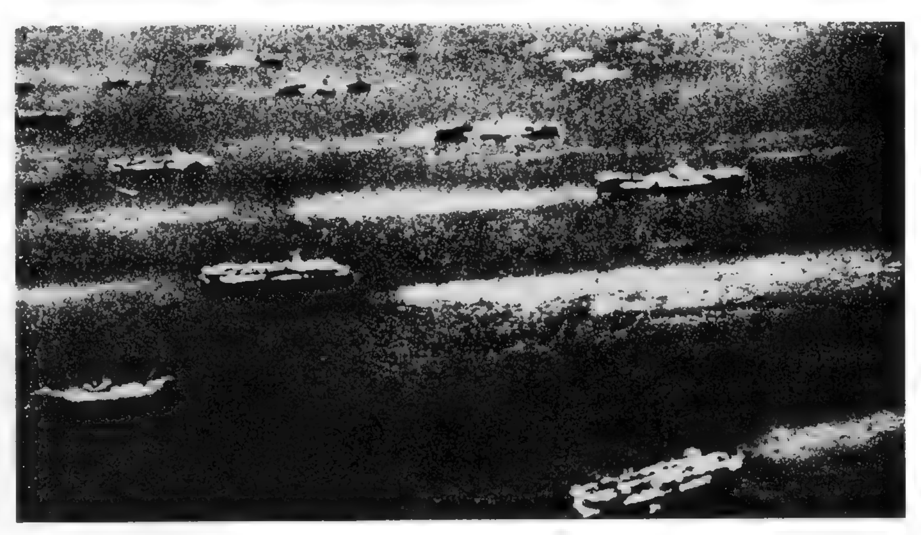
LA CAMPAGNE

Pour mettre tout cela en pratique, VG nous propose toute une ribambelle de scénarii plus ou moins longs, du solitaire en un cycle de bataille à la campagne complète, de 1/4 d'heure de temps de jeu à une semaine : chacun y trouve son compte. Voyons la campagne d'un peu plus près.

Le Japonais

Vous avez l'initiative au début. Vous avez deux atouts : une écrasante supériorité qualitative et numérique dans tous les domaines, en particulier l'aviation embarquée et des ressources supérieures à celles du joueur allié. Vous avez au début deux options : l'est ou l'ouest.

A l'ouest, si vous prenez Pearl Harbour, la flotte américaine ne devrait pas repointer le bout de son nez avant la mi-43. Mais les ressources économiques se trouvent à l'est, en indonésie. En fait, la meilleure stratégie est de concentrer les porte-avions à l'ouest ; avec 1 ou 2 bonnes divisions, prenez Midway et installez-vous là-bas. Dès que la flotte américaine sort de Pearl Harbour, hop, crac ! Vous lui tombez dessus. Réfléchissez bien avant d'attaquer Pearl après le premier tour : la DCA vous fera perdre à chaque fois trois pas aériens, sans compter la chasse. Votre aviation est



puissante au début, mais s'use très vite dès que vous vous en servez, faute de renfort adéquats.

A l'est, commencez par envahir les Indes Néerlandaises, la Malaisie et les Philippines. En trois ou quatre tours, ce devrait être réglé. Puis tournez-vous vers l'Inde. Vous pouvez utiliser des régiments et des brigades de qualité 3. Si l'Inde tombe, plus de renforts anglais et la chine ne peut plus être ravitaillée : exit les chinois en 1 ou 2 ans.

Donc, fin 42, avec un peu de chance, vos aurez vos arrières assurés et uniquement les américains (avec quelques australiens) sur le dos. Qu'y z'y viennent ! Bétonnez les îles avec des bataillons 7-1. Vous pouvez en créer beaucoup, et ça fera autant de problèmes en plus pour l'américain.

L'Américain

Au début, c'est l'angoisse ! Il n'y a pas grand-chose pour résister aux hordes japonaises. Alors contentez-vous de ralentir les nippons tout en établissant une ligne de défense Java-Timor-Mindanao. Essayez de tenir Singapour et Manille le plus longtemps possible, mais ne vous bercez pas trop d'illusions, surtout pour la première. Créez un régiment d'ingénieurs à Midway et commencez à y construire un port. Débarquez-y le plus tôt possible une ou deux bonnes divisions. Dès que le port est prêt, mettez-y le QG Pacifique sud-ouest. Vos renforts arriveront d'autant plus près de la zone des opérations.

Dès que vous aurez une force aéronavale conséquente (au moins 4 ou 5 porte-avions), guettez les occasions de provoquer le japonais. Sa principale force, se sont ses LE-CV-LZ. Considérez qu'échanger un de vos porte-avions contre 6 ou 7 pas de ces horreurs n'est pas un mauvais plan. Des porte-avions, vous en recevrez plein en 43, mais des avions, lui n'en reçoit que très peu, ou alors pas du tout s'il choisit de les entrainer. De votre côté, en faisant un peu attention à la dépense, vous pourrez commencer à recevoir vos renforts en masse dès février 43.

Un bon truc est d'avoir toujours un ou deux transports rapides à Port-Moresby ou Rabaul pour conquérir à peu de frais toutes les petites îles encore peu ou mal défendues par le japonais. Rien de plus énervant pour lui de voir son initiative stratégique chèrement acquise tomber à cause de quelques coques de noix insolentes.

Ne déployez pas tout de suite vos renforts navals sur la carte : tant que vous ne pouvez rien en faire faute de CP, il est inutile de les exposer à la vindicte japonaise, ou alors de les placer si loin de la zone des opérations que de toute façon ils ne serviront pas et coûteront ensuite la peau des fesses en CP rien que pour les ramener.

Au contraire, si vous les gardez en réserve, vous pouvez utiliser la tactique suivante : gardez un QG en réserve (ex : Pacifique sud), et choisissez un port au milieu de la carte (si vous avez pu prendre Peleliv, c'est parfait). Mettez-y votre QG et quatre ou cinq cuirassés avec des destroyers. Vous verrez un peu la tête du japonais lorsqu'il les verra sortir ! N'ayez tout de même pas la main trop lourde, surtout si vous n'avez pas de route garantie vers un bord de la carte pour les réparations...

Le but de toutes ces manoeuvres est d'occuper le japonais à l'ouest de la carte afin qu'il ne se développe pas trop à l'est.

Jean-Louis Beaufils

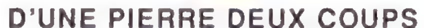


russian campaign/

FORTRESS EUROPA OU _ pourquoi faire compliqué ?

AH, LE BON VIEUX TEMPS !

Chacun sait que tout allait beaucoup mieux avant... La baguette était à 25 centimes, le litre d'essence à 1FF, il n'y avait pas de chômage et on distribuait des valises pleines d'argent à quiconque en faisait la demande. Vous vous souvenez de cet âge d'or n'est-ce-pas ? Et bien moi non plus ! C'est pourtant de cette époque, malheureusement révolue, que nous proviennent deux "classiques" de chez Avalon Hill: RUSSIAN CAMPAIGN et FORTRESS EUROPA. C'est du bon, du solide, ça tient la route. Ah, on savait les faire les Wargames en ce temps là, c'est pas comme aujourd'hui...

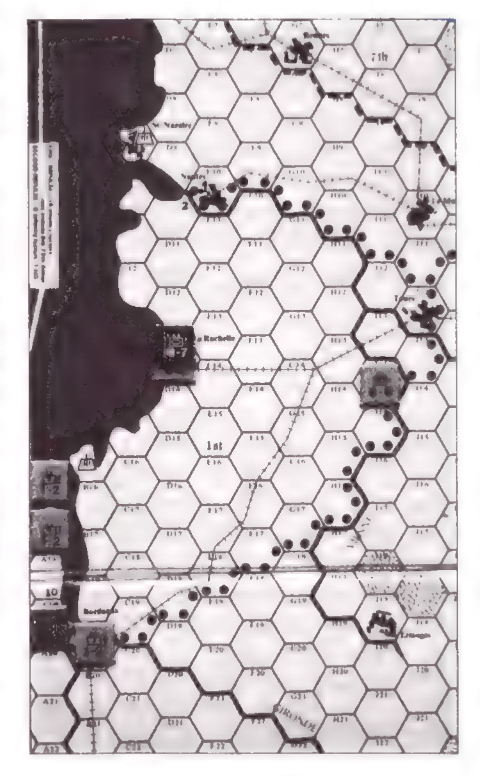


D'UNE PIERRE DEUX COUPS

Pourquoi présenter deux jeux en même temps ? Tout simplement parce que le système de jeu utilisé (ou si vous préférez les règles) est sensiblement identique et qu'on peut donc passer sans anicroche de Russian Campaign (l'ancêtre) à Fortress Europa (l'héritier). Mais d'abord...

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Russian Campaign retrace la guerre à l'est du début (juin 41) à la fin (mai 45). Les pions représentent des corps ou des armées (soviétiques uniquement) des nationalités ayant participées aux réjouissances (allemands et soviétiques bien sûr mais aussi roumains, hongrois, finlandais et italiens), 4QG (3 allemands, 1 soviétique), Staline, Hitler, 3 pions stukas et enfin des unités dites de "travailleurs" qui permettent au soviétique de reconstruire ses unités.



FE : un exemple de défense du premier district : Bordeaux et La Rochelle ne peuvent tomber au premier tour.

La carte, dont on peut affirmer qu'elle est tout de même assez laide, est délimitée par le pentagone Bucarest, Berlin, Helsinki, Archangel, Astrakan (si ces noms ne vous disent rien il faut 1) aller consulter un atlas, 2) prendre des cours de géographie). On y découvre des villes, des forêts, des montagnes, des fleuves, des marais et du terrain clair. Cinq pages de règles (vous avouerez qu'il est difficile de faire moins), quelques scénarii et deux feuilles d'ordre de bataille complètent le tout.

Fortress Europa quant à lui retrace les combats sur le front ouest du débarquement (juin 44) jusqu'à la capitulation (et oui, mai 45). Les pions (au nombre de 520) représentent des brigades et des divisions des nationalités ayant campées dans la région (les inévitables allemands, des anglais, américains mais aussi des belges, canadiens, hollandais, polonais et même, vous n'allez pas me croire, des français !), des QG, des avions, 4 bateaux (en fait des flottes) et des "Volksturm" (unité de milice allemande) qui tels des phénixs renaissent de leurs cendres...

La carte, dont on peut affirmer que, tout en étant moins laide que celle de Russian Campaign, l'est encore pas mal (vous ma suivez là ?), représente la France (moins le pays basque et un bout d'aquitaine), le Bénélux, un morceau d'Italie, la Suisse (impassable comme dans 99.99% des wargames) et une moitié d'Allemagne allant de Salzburg à Bremen. Les types de ter-



rain sont les mêmes que dans Russian Campaign avec en plus des forteresses (notamment la ligne Siegfried). Dix pages de règles plus deux autres de règles optionnelles, cinq scénarios et des ordres de bataille fort bien organisés complètent le tout.

On constate avec surprise que même à l'époque bénie où ces jeux ont été publiés, on ne fournissait pas de boites de rangement chez Avalon Hill. L'Eldorado ne serait-il qu'une légende ?



COMMENT JOUE-T-ON ?
Russian Campaign

Un tour de jeu comprend deux phases de mouvement et de combat. A la première phase de mouvement les unités se déplacent de la totalité de leut potentiel (sauf si le temps ne le permet pas). Le joueur exécute ensuite ses combats sachant que toutes les unités ont des Zones de contrôle (ZOC) et que toute unité se trouvant dans une ZOC ennemie est contrainte d'attaquer. Puis le joueur exécute sa deuxième phase de mouvement. Durant celle-ci les unités disposent d'un capital de points de mouvement qui dépend de leur nationalité et du temps qu'il fait : les plus rapides sont les blindés allemands par beau temps (4 points de mouvement), les plus lents sont les fantassins en général (notamment les soviétiques) qui ne se déplacent pas du tout quel que soit le temps. A noter que, contrairement à la plupart des wargames, il n'y a pas d'avance après combat.

Tour hexagone coûte un point de mouvement mais les unités doivent s'arrêter immédiatement lorsqu'elles pénètrent dans un hexagone de forêt (sauf infanterie), de montagne (sauf troupes de montagne) ou de marais (sauf en hiver). On peut également se déplacer par bateau en Mer Noire ou en Baltique (unités de l'Axe uniquement) mais cela reste soumis à un jet de dé qui peut entrainer la perte de l'unité transportée. Le soviétique a la possibilité de faire sauter ses paras (mais en hiver uniquement) dans un rayon de huit hexagones de son pion QG (stavka). Enfin, les unités ont la possibilité d'utiliser le réseau ferroviaire auquel cas elles peuvent se déplacer entre deux hexagones reliés par chamin de fer sans toutefois pénétrer dans des ZOC ennemies.

Comme les pertes sont lourdes de chaque côté, un système de remplacement des unités détruites est prévu. L'allemand reçoit un nombre fixe de renforts au printemps de chaque année (en nombre insuffisant), tandis que le soviétique dispose d'unités de "travailleurs" qui permettent de récupérer des unités dont la somme des points de combat n'excède pas le total des points de travailleurs présents sur la carte. Au départ le soviétique dispose de 11 points de travailleurs (il peut donc récupérer 11 points de combat par tour) et il en reçoit régulièrement jusqu'à un maximum de 22. En 1943 les travailleurs doublent leur production. Cependant comme ils ne peuvent se déplacer, l'allemand a la possibilité d'en détruire un certain nombre (notamment ceux de Kiev, Stalino, Dniepropetrovsk...) et ainsi réduire la puissance de l'armée rouge. De toute façon la destruction des unités de travailleurs doit être une priorité pour l'allemand s'il désire gagner...

La composante aérienne du jeu se présente sous forme de pions "stukas" dont l'effet est de décaler le rapport de force d'un combat de trois colonnes. L'allemand dispose de trois pions stukas au départ, qui font peau de chagrin au fur et à mesure que la partie avance (à partir de 44 plus de stukas).

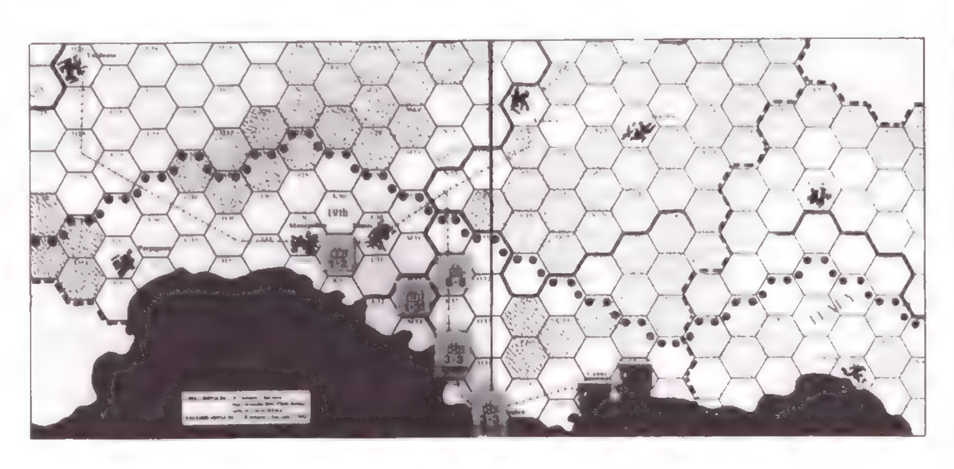
Ajoutons que des règles simples tiennent compte des effets de l'hiver russe, du ravitaillement, de la défection des alliés de l'Allemagne, etc. Pour gagner il faut soit prendre la capitale de l'adversaire et tuer son pion chef (Staline ou Hitler selon le cas) soit occuper toutes les villes présentes sur la carte.



Fortress Europa

Ainsi que je l'ai annoncé plus haut, Fortress Europa reprend les règles de Russian Campaign avec les "extras" suivants : des règles de ravitaillement plus touffues notamment pour les alliés, d'autres pour les débarquements (les alliés peuvent en effectuer deux dans une partie)...

Les règles aériennes changent aussi. Les alliés (quand il fait beau) disposent de 11 pions avions par tour qu'ils peuvent affecter à toute une série de missions : support au sol (chaque avion décale le rapport de force d'une colonne jusqu'à un maximum de trois), destruction de ponts, attaque de voies ferrées (pour réduire le nombre d'unités allemandes se déplacant par train), attaque des points de remplacement allemands (pour réduire ceux-ci), attaque des bases de U-boot et de

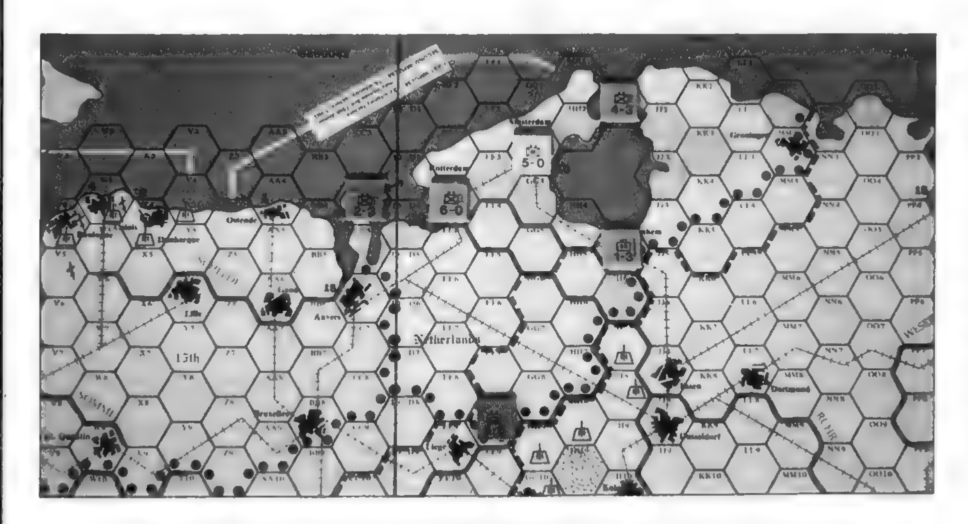


FE : au sud de la France aucun port ne doit être à la merci d'un raid de commandos ou de paras.

V1 (sans quoi les alliés perdent des points de remplacement), patrouille (pour intercepter les avions du Reich en mission de support au sol) et "carpet bombing". L'allemand, lui, dispose d'un nombre variable (maximun de 10) d'avions par mois (1 mois = 4 tours) et il peut s'en servir pour annuler les missions d'un nombre équivalent d'avions alliés ou pour des missions de support au sol.

La carte comprend cinq districts (Pays-Bas, Pas de calais, Bretagne, Aquitaine, et Méditerranée) où le joueur allié peut débarquer. S'il choisit de lancer son premier débarquement dans l'un des deux premiers secteurs (ou de débarquer dans plus d'un district), alors pas de problèmes, toute l'armée allemande est libre de participer aux réjouissances. Sinon, seules les forces du district concerné et les renforts qui arrivent à partir du tour 1 peuvent agir (Hitler croit à une diversion) et ce jusqu'à la fin de juillet 44. C'est donc à l'allié de faire son choix ; mais l'allemand dispose d'un atout. En effet certaines de ses unités (et notamment 5 panzer dont 4 SS) bénéficient d'un placement caché et le joueur allié doit faire attention à ne pas débarquer en plein dessus...

Les alliés gagnent s'ils controlent un certain nombre de villes-objectif à la fin de la partie (dont la durée peut être fixée par consentement mutuel avant de commencer à jouer).

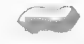


FE : aux Pays-Bas il convient de défendre Rotterdam, Amsterdam et la digue.

LES POINTS FORTS

Russian Campaign est un jeu aux règles simples, courtes et faciles à apprendre. De plus le nombre de pions présents sur la carte étant peu important (moins de 200 en moyenne), il est rapide et amusant (bien que pour jouer la campagne entière il vous faille prévoir une longue après-midi). C'est à la fois une bonne introduction aux wargames et un jeu difficile à maitriser. Evidemment, après un certain nombre de parties on finit par se lasser de certaines règles jugées trop simplistes ; il sera alors temps de passer à...

Fortress Europa qui introduit des règles aériennes plus fines et une échelle plus petite. Cela se traduit par des parties plus "réalistes" mais aussi malheureusement plus longues. Un des atouts de ce jeu est que si vous jouez souvent avec le même adversaire votre placement initial (si vous jouez l'allemand) ou l'emplacement de votre tête de pont (côté alliés) devra être choisi en tenant compte de la psychologie de votre adversaire... Qui sera le plus fin ?



QUELQUES CONSEILS
Russian Campaign

Du côté de Staline : vous commencez la partie avec une armée assez faible qui va subir de lourdes pertes durant les premiers tours. Reculez en bon ordre et établissez des lignes de défense derrière les fleuves (au nord la Dvina, au sud le Bug puis le Dniepr). Evitez de faire de gros tas, ils seraient une proie aisée pour les stukas et les pertes ne pourraient être remplacées. Faites attention à vos unités de travailleurs comme à la prunelle de vos yeux. A partir de septembre vous recevez des renforts conséquents et le blitzkrieg allemand sera freiné par le mauvais temps. Mettez cela à profit pour reformer vos lignes et préparer la contre-offensive d'hiver. Mais attention au retour de bâton à partir de mai 42. La Wehrmacht aura encore des ressources et vous en fera voir de toutes les couleurs. A partir de 43 vous devriez être en bonne posture et la production accrue de vos travailleurs devrait vous permettre de multiples attaques d'usure contre les lignes étendues des insolents germains qu'il faudra reconduire à la frontière au plus vite.

Du côté de l'OKW : il faut écraser les soviétiques le plus vite possible. Pour cela il faut détruire un maximum d'unités et surtout de travailleurs soviétiques afin que l'armée rouge n'ait pas la possibilité de défendre l'immense territoire soviétique. Mais attention, vous ne pouvez pas vous permettre de subir trop de pertes car vos capacités de remplacement sont très faibles. Par conséquent vous ne devez pas attaquer à moins de 3 contre 1 (sauf circonstances exceptionnelles). Notez que la plupart des travailleurs soviétiques sont au sud, il vous faudra donc concentrer vos efforts sur cette partie là...

Fortress Europa

Du côté allié : tous les atouts (supériorité aérienne et navale, qualité et nombre des unités, nombre de points de remplacement...) sont de votre côté. Vos ennemis sont le temps et le ravitaillement. Pour ce qui est du second, il vous faut vous assurer le contrôle du maximum de ports. Evitez d'organiser votre premier débarquement aux Pays-Bas ou dans le Pas de Calais pour ne pas avoir à affronter toute l'armée allemande (cependant cette solution peut être retenue pour votre deuxième débarquement ou lorsque votre adversaire n'est manifestement pas préparé à une telle éventualité). De même évitez le district méditerranéen car il est loin de tout. Attention aux paras allemands qui peuvent sauter sur vos ports afin de nuire au ravitaillement...

Du côté allemand : le temps joue pour vous. Il vous faut retarder au mieux les alliés en utilisant le terrain, leur manque de ravitaillement, le mauvais temps, etc. Il est rare de pouvoir empêcher le débarquement aussi ne vous faites pas détruire vos meilleures unités sur les plages mais sacrifiez quelques petites brigades ou divisions de qualité médiocre pour retarder l'avance inéluctable des alliés. Vos avions doivent servir essentiellement à protéger vos points de remplacement. Attention aux avions, paras et commandos alliés.

Omar Jeddaoui



A VOUS DE JOUER ...

... au 30, cours de la liberté - 69003 LYON

LES PLATS DU JOUR

LES JEUX DE ROLE

Star Wars	85F
Le Guide de Star Wars	85F
James Bond	119F
Dr. No (Sc. James Bond)	69F
Le Manuel Q (Sup. James Bond)	99F
L'Appel de Cthulhu	189F
Les Monstres de Cthulhu	99F
Warhammer (le Jeu de Rôle)	179F
Runequest	199F
Les Dieux de Glorantha	178F
Stormbringer	179F
Le Voleur d'Ames (Sc. Storm.)	125F
Hawkmoon	189F
L'Ecran (d'Hawkmoon)	69F
L'Ile Brisée (Sc. Hawkmoon)	109F
Multimondes	209F
AD&D - Le Livre du Maître	169F
AD&D - Le Livre du Joueur	145F
AD&D - Le Manuel des Monstres	145F
Marvel Super Heroes	149F
L'Ecran ou l'un des 3 Modules (MSH)	45F
JRTM	189F
Les Rangers du Nord	109F
La Lorien (Camp. JRTM)	109F
Mirwood (Camp. JRTM)	129F
Creatures of Middle Earth (Sup. JRTM)	109F
Empire of the Witch King (Camp. JRTM)	129F
RoleMaster Companion III	109F
Lord of Middle Earth III	109F
MechWarriors (le JdR de Battletech)	129F

LES JEUX DE PLATEAU ET LES WARGAMES

Full Metal Planète	285F
Supergang	265F
Tempête sur l'Echéquier	75F
Les Ripoux	179F
La Fureur de Dracula	219F
Kremlin	219F
Révolution (Ext. Kremlin)	69F
Civilization	259F
Dark Future	239F
Interceptor	219F
Centurion	219F
Circus Imperium	169F
Tokyo Express	379F
Cross of Iron (2ème édition)	275F
Battle Hymn	359F
West of Alamein	395F

* Seules les règles sont en Français

AU MENU

Killer	**58F**
Runequest + Les Dieux de Glorantha	**369F**
Stormbringer + Le Voleur d'Ames	**299F**
Hawkmoon + L'Ecran	**249F**
L'Appel de Cthulhu + Les Monstres	**279F**
Les Royaumes Oubliés	**189F**
James Bond + Dr No	**179F**
JRTM + Les Rangers du Nord + La Lorien	**299F**
Marvel + L'Ecran + 3 Modules	**299F**
Kremlin + Révolution	**279F**
Hawkmoon + L'Ecran + L'Ile Brisée	**349F**
James Bond + Dr No + Le Manuel Q	**269F**

BON DE COMMANDE

A VOUS DE JOUER ...
30, cours de la liberté
69003 LYON
Tel : 78 60 88 49

Nom ______________ Prénom __________
Adresse ____________________________
____
Code Postal __________ Ville ____________
Tel. __________

Réception du catalogue sur simple demande !
Tous les jeux sont distribués dans la limite des stocks disponibles.
Réglement par ❑ Chèque bancaire ❑ C.C.P. ❑ Mandat à l'ordre de A VOUS DE JOUER ❑ Contre-remboursement (joindre 18F)

Désignation des Jeux	PRIX
Participation aux frais de port	25F
TOTAL	

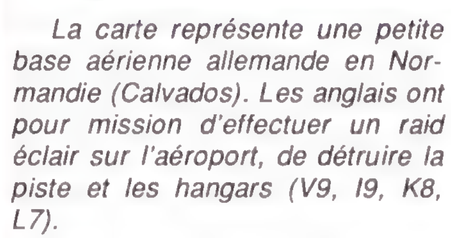
Un scénario Air Force qui utilise les cartes de Squad Leader mais reste jouable sur la carte normale.





RAID ECLAIR

La carte représente une petite base aérienne allemande en Normandie (Calvados). Les anglais ont pour mission d'effectuer un raid éclair sur l'aéroport, de détruire la piste et les hangars (V9, I9, K8, L7).



Les avions anglais sont des chasseurs munis de bombes (une par appareil). L'aéroport est situé en plein milieu du calvados et est peu protégé (flak légère) car les allemends estiment qu'il ne craint rien.

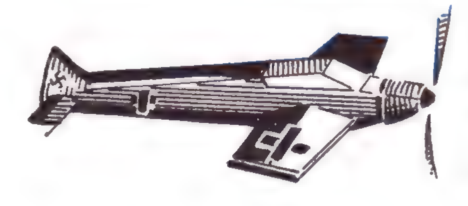
Côté anglais : 8 à 10 zincs, des hurricane I ou des Spitfire I.

Côté allemand : 6 à 8 Messerschmidt Bf 109E.

Chaque pion flak a un coefficient de tir de 6. Placez un pion en: N7, F8, K4, G3, E5, N4.

REGLE DE DECOLLAGE

Chaque hangar contient en début de partie 6 avions (Bf 110) soit au total 24 appareils. Pour sortir des hangars, les 110 se déplacent d'une case adjacente aux hangars dans la direction choisie. Deux appareils peuvent décoller de la même case (altitude 25 ou 50 pieds, loin derrière l'autre, en quinconce). Tous les 110 sont susceptibles de s'échapper sauf 2d6 d'entre eux dont les pilotes sont absents. Les destroyers, en révision, ne sont pas approvisionnés en munitions et ne peuvent donc pas combattre à moins de provoquer volontairement des collisions (mais nous rappelons aux joueurs férus d'exactitude historique que vous êtes que l'attaque kamikaze est une pratique uniquement réservée à la puissance orientale des Forces de l'Axe et à la fin de la guerre seulement).



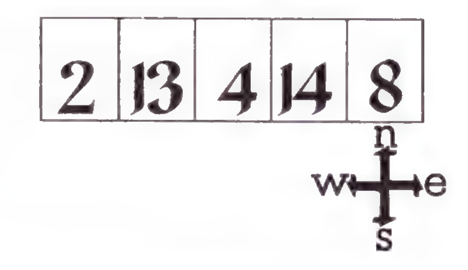
VICTOIRES

- Un appareil anglais qui touche un hangar avec sa bombe détruit du coup 1d6 appareils, chacun d'entre eux ne comptant que pour une demi victoire (arrondi à l'inférieur).
- Le but des anglais est bien sûr d'infliger le plus de dommages possibles à l'aéroport (c'est-à-dire hangars ET pistes).
- Lorsqu'une bombe touche une portion de piste où un avion (ou deux) décolle, ce dernier subit une attaque sur la table 10 + 2d6.
- La RAF peut mitrailler des appareils au sol : une demi victoire par 110 détruit.
- Une victoire compte normalement au-dessus de 100 pieds.

TOUR I

- Les anglais arrivent par l'ouest, entre 1500 et 2500 pieds, à vitesse jaune.
- Dès le passage de la colline (si les avions de la RAF volent à moins de 1800 pieds) les allemands peuvent tenter de les repérer (à +2 dû aux jumelles), puis décoller.
- Dès que les anglais sont repérés, les allemands de la base appellent une patrouille de 109 en renfort (5 - 6 sur 1d6) qui arrive un tour après que l'appel ait été entendu.
- Les 109, déviés de leur route, ariventpar la carte 4 (SO) ou 13 (SO) au chcix. Ils volent à 4000 pieds à vitesse rouge.

Nicolas Loubier



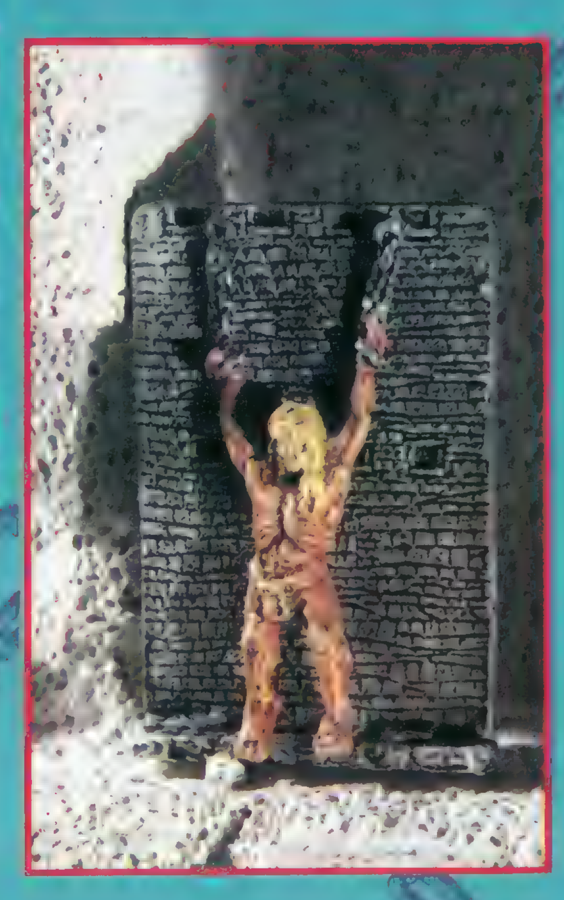
Rêve de plomb



Torture : Sagardas le bourreau s'approcha du pendu qui se balancait lugubrement au bout de sa corde. Sa bouche était fermée, les traits de son visage décontractés. Apparemment il n'avait pas souffert : la chute lui avait brisé net les cervicales. "Mauvais boulot, pensa Sagardas. Un pendu doit mourir par étouffement, lentement... Nous sommes là pour faire mal ! Il va falloir que je m'occupe de ce jeune apprenti trop plein de compassion". Il s'avança vers les deux hommes écartelés et donna un tour d'écrou ; les cordes se tendirent, les suppliciés gémirent. Puis Sagardas trancha négligemment la corde qui maintenait le couperet de la guillotine. Une tête vint rouler à ses pieds...
Figurines de Remark, peintes par Michel Gauthey. Décor : Poly et Styrène.











DE L'ART DU PILLAGE



l'histoire

Pendant la guerre de cent ans, un petit village en pleine campagne. Les Anglais ont très faim et le manque de nourriture devient dangereux pour leurs hommes. Une bande de pillards menés par des chevaliers à la noblesse douteuse décide d'aller faire son marché dans ce village. Le même jour, presque au même moment, le résidu d'une armée française arrive dans le patelin pour s'y "reposer" et le "protéger".

village | 1 | 5 | croisee des chemins

LES FORCES EN PRESENCE

Les Anglais

Ils jouent en premier et, au tour 1, entrent dans le village par le bord 2. Le jeu s'arrête lorsqu'ils sont tous sortis (bords 2-3-4 de la carte du village).
- Chevaliers (à cheval) : Hughs, Günter, John, William, Alain, James.
- Archers : Chrétien, Bowyer.
- Piquiers : Bryn, Stori, Arnold, Mordred, Aki, Hayden, Brendan, Gareth.
- Sergent : Armin.

Les Français

Village : - Paysans : Farmer, Cedric, Willem, Geoffrey, Mathew, Ivor.
- Piquiers : Ben
- Archer : Mathias
- Ben, Mathias et Cédric sont dans la taverne (maison 4).
-Les autres paysans sont répartis dans chaque maison (1 par maison au moins).
- Un pion Baril dans chaque maison (qui correspond à la réserve de nourriture ; deux pions dans la maison 4).
- Un chariot et un cheval dans la cour de la maison 3.
- Une mule dans la cour de la maison 5 ; une dans celle de la maison 4.

Renforts : - Chevalier à cheval : Roland, Conrad, Roger, Clugney.
- Piquiers : Odo, Mark, wat, Bertin, Crispin, Perlain, Hal.
- Vougiers : Cliff, Godric, Guy, Robin, Rees, Jean, Shawn.
- Arbalétriers : Alric, Edric.

Les Renforts entrent par le bord 7 de la croisée des chemins au tour 3.

REGLES SPECIALES

- Mules et chariots (voir règle de Cry Havoc).
- Un homme peut porter au maximum 4 points de nourriture, un cheval (cavalier) 10 ; le chariot : 60 ; une mule : 20.
- Pour ramasser de la nourriture : il faut dépenser 1 point de mouvement, être à côté d'un pion Baril et ne pas être attaquer (1 point de nourriture est ramassé par 1 point de mouvement dépensé).
- Pour donner de la nourriture (ou la mettre sur une mule ou un chariot) il faut dépenser 1 point de mouvement par point de nourriture transvasé ; être à côté de la mule ou du chariot et ne pas être attaquer sont bien sûr aussi indispensables.
- Lorsqu'un combattant porte son maximum de nourriture, il combat comme s'il était en terrain défavorable et son mouvement est réduit de 2.
- Lorsqu'un homme ramasse 1 point de nourriture, il peut immédiatement le passer à un voisin s'il en a un (en dépensant 1 point de mouvement : il prend 1 point de nourriture et le donne à son voisin). Cette règle permet de passer la nourriture par les fenêtres.
- Un personnage peut lâcher la nourriture instantanément s'il le veut au début de sa phase de mouvement.
- Les pions "tonneaux" correspondent à un stock de nourriture (sac de grain, jambons au plafond,...) ils ne gênent ni le mouvement, ni le combat. Ceux de l'auberge correspondent à 30 points de nourriture, les autres à 10.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Anglais

- pour chaque point de nourriture sorti : 1 pt.
- pour chaque mule sortie : 6 pts.
- pour chaque fantassin, paysan tué : 1 pt
- pour chaque chevalier tué : 2 pts.
- pour le cheval de trait : 10 pts.

Français

- pour chaque point de nourriture restant : 1 pt.
- pour chaque fantassin anglais tué : 1 pt.
- pour chaque mule restante (et vivante) : 3 pts.
- pour chaque Chevalier anglais tué : 3 pts
- pour le cheval de trait vivant : 5 pts.

Nicolas Loubier



EVENEMENT 4e SALON NATIONAL

DES JEUX DE REFLEXION ET DES JOUETS EDUCATIFS

AVEC LE 10e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT



1-9 Avril 1989

10h-19h Nocturne le 7 (22h)

PARIS

PORTE DE VERSAILLES HALL /3

Une convention avec tournois et championnats.
Une démonstration permanente des principaux jeux.



4 salles de jeux thématiques

- les grandes marques
- les artisans
- les fédérations, les clubs...

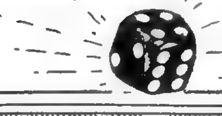
Jeux de réflexion, de l'esprit, de société, de rôle, de simulation, d'histoire, de mathématiques, de stratégies, de lettres, de chiffres, de dés...

Bourses d'échanges les 8-9 avril





55 quai A. Le Gallo B.P. 317
92107 Boulogne-Billancourt cedex Tel. 49.09 60.82



DECLARATION DES DROITS DU JEU ET DU JOUEUR

ARTICLE PREMIER

Les hommes naissent égaux dans le Jeu et libres de jouer.
Le Jeu étant universel, aucune distinction ne sera admise.

II

Le but de toute association ou groupement de joueurs est la conservation des droits naturels et imprescriptibles du Jeu.
Ces droits sont : la Liberté, la Loyauté, la Convivialité et la Résistance au mauvais joueur.

III

Le principe de toute souveraineté réside essentiellement dans les Règles.
Nul groupe, nul individu ne peut exercer d'autorité qui n'en émane expressément.

IV

La Liberté consiste à pouvoir faire tout ce que permettent les Règles.
La Loyauté réside dans le respect d'autrui.
La Convivialité représente le mépris des haines et l'abolition des rancunes.

V

Les Règles n'ont le droit de défendre que les actions contraires à l'Esprit du Jeu.
Tout ce qui n'est pas défendu par les Règles ne peut être empêché et nul ne peut être contraint de faire ce qu'elles n'ordonnent pas.

VI

Les Règles sont l'expression de l'Esprit du Jeu. Tous les joueurs ont le droit de concourir à leur formation. Elles doivent être les mêmes pour tous, perdant ou gagnant. Tous les hommes étant égaux à ses yeux sont également admissibles aux rangs d'arbitres et de joueurs, selon leur capacités, sans aucune autre distinction que leurs vertus et leurs talents.

VII

Nul joueur ne peut être exclu, réprimandé ou empêché de jouer, que dans les cas déterminés par les Règles et l'Esprit du Jeu. Ceux qui sollicitent, exécutent, ou font exécuter des Règles arbitraires doivent être rappelés à l'ordre.
Tout joueur doit respecter les Règles. Il se rend tricheur par leur non-respect.

VIII

Le Jeu ne doit établir que des Règles qui sont strictement et évidemment nécessaires. Nulle Règle ne peut être établie au moment pour favoriser un joueur.

IX

Tout joueur est présumé Loyal jusqu'à ce qu'il ait été déclaré tricheur. S'il est jugé indispensable de l'exclure, toute rigueur qui ne serait pas nécessaire doit être évitée.

X

Nul ne doit être inquiété pour sa façon de jouer, pourvu que celle-ci ne trouble pas l'Esprit du Jeu et respecte les Règles.

XI

La libre préférence pour un ou plusieurs Jeux est un des droits les plus précieux du Joueur.

XII

La garantie des droits du Joueur nécéssite Règles et arbitres. Ceux-ci sont institués pour l'avantage de tous et non pour l'utilité particulière de certains.

XIII

Le Jeu et les Joueurs ne faisant qu'un, ceux-ci se doivent d'y apporter contribution, sous toute forme, selon ce qu'ils en espèrent.

XIV

Les Joueurs ont le droit et le devoir de juger par eux-mêmes de la nécéssité d'une Règle, d'en suivre les prescriptions et d'en déterminer le bien-fondé.
Tout changement devra être décidé à l'unanimité et être conforme à l'Esprit du jeu.

XV

Les Joueurs ont droit de prendre connaissance des Règles de tout Jeu auquel ils jouent ou voudraient jouer.

XVI

Tout groupe de Joueur dans lequel la garantie des droits du Jeu n'est pas assurée ne peut être conforme à l'Esprit du Jeu.

XVII

Le droit de jouer étant un droit inviolable et sacré, nul ne peut en être privé. Le Jeu étant le rêve, nul ne peut être empêché de rêver.



Déclaration extraite de "Aux armes citoyens", le jeu de rôles sur la Révolution.

LA CHAI[NE] DE VERITE

Conduisez les personnages au coeur du Temple de la Peur. Et malheur aux lâches !

LANCEMENT DU SCENARIO

Les personnages ont reçu un message de leur ami *Ibn Youssouf*, chef du village de *Djamet* : le vieux guerrier a besoin d'aide. Il les invite à le rejoindre aussi rapidement que possible.

Pour l'Appel de Cthulhu : le scénario se déroule dans un pays du Moyen-Orient sous protectorat britannique. Les PJ peuvent s'y trouver pour des fouilles archéologiques ou pour prospecter.

Pour AD&D : ce scénario convient tout à fait à des personnages de faible niveau. Bien sûr, il s'inspire davantage des légendes arabes que des exploits de Conan le Barbare. Mais vous avez bien un coin de votre univers personnel où l'on trouve des déserts, des montagnes arides, et des adorateurs du Dieu Unique (non loin d'*Argan Daneth Trann*, GRAAL 10 et 11 par exemple) ?



DJAMET

Le soleil bascule derrière les crêtes, les ombres s'allongent dans la vallée. Au terme d'un voyage éreintant, les personnages atteignent Djamet : une petite bourgade dont les remparts dominent le lit d'une rivière asséchée. Une première enceinte protège les champs du village, une seconde les habitations. Les deux murailles sont solidement construites : les personnages reconnaissent bien là l'oeuvre de leur ami Ibn Youssouf, chef de Djamet depuis douze années.

Les portes de la première enceinte sont ouvertes. Les personnages les franchissent et découvrent un étrange spectacle : une foule silencieuse est agenouillée autour du puits du village. Tous les regards convergent vers un homme assis devant la margelle. Il porte une robe grise à larges manches. Les plis de l'étoffe dissimulent ses mains, un voile léger couvre son visage. Soudain, l'homme se jette face contre terre en criant : *Allah est grand!* La foule imite son geste et répète le cri. Le prédicateur se met à psalmodier des versets du Coran que l'assemblée reprend après lui. Personne, jusqu'ici, n'a prêté attention aux étrangers. Mais voici qu'un homme vêtu de noir sort par les portes de la deuxième enceinte. Il contourne la foule en prière et aborde les personnages :
"Mon maître Ibn Youssouf vous remercie d'avoir répondu à son appel. Veuillez me suivre, il vous attend."



LES RETROUVAILLES

Les années n'ont pas épargné Ibn Youssouf. Il parle lentement, en cherchant ses mots. Quand il se lève pour saluer ses invités, les personnages s'aperçoivent qu'il marche avec difficulté. Deux servantes apportent aux invités de la viande de mouton et des galettes de blé. Au cours du repas, Ibn Youssouf évoque de vieux souvenirs. Il s'interrompt parfois pour boire une gorgée de vin, mais ne touche pas à la nourriture. Quand ses hôtes sont rassasiés, Ibn Youssouf claque dans ses doigts pour congédier les femmes. Puis, il rapproche son siège de ceux de ses invités et leur explique pourquoi il les a fait venir à Djamet.



LE RECIT D'IBN YOUSSOUF

Il y a trois mois, un homme vint au village et s'installa devant le puits. Abou Djamal était son nom. Il dormait peu, ne mangeait pas et restait de longues heures en prière. L'homme ne demandait rien, mais quelques jours après son arrivée, une femme lui porta un peu de nourriture. Pour la remercier, il puisa de l'eau dans un vase de terre et lui offrit à boire. Or, l'eau du puits s'était changée en sirop de rose : tous les villageois présents goûtèrent la boisson et purent constater le miracle. Abou Djamal leur demanda quel était l'homme le plus malheureux de Djamet. On lui amena *Rakshair*, un mendiant aveugle que le village avait recueilli par charité. Abou Djamal souleva son voile et dit à l'infirme :
"Homme ! Que vois-tu ?"
Les yeux de Rakshair s'ouvrirent à la





LA LEGENDE DE LA CHAINE DE VERITE
(Source : Le Livre des Ruses)

Le roi Salomon - que le salut soit sur lui - avait suspendu dans le temple de Jérusalem une chaine aux merveilleux pouvoirs. Un homme qui disait la vérité l'attrapait sans effort mais le menteur ne pouvait l'atteindre, la trouvant toujours trop courte. Un fils d'Israël avait confié une pierre précieuse à un ami. Quand il vint reprendre son bien, l'autre prétendit l'avoir déjà rendue.
"*La pierre jugera entre nous !* dit le propriétaire de la pierre.
- *Qu'il en soit ainsi !*" répondit le voleur.
Cet homme malhonnête confectionna une béquille dont l'extrémité était évidée. Il dissimula la pierre dans la cache ainsi aménagée. Puis, il se rendit au Temple en s'appuyant sur son bâton.
"*Tiens ma béquille*, dit-il au plaignant, *afin que je saisisse la chaine et prouve mon innocence.*"
Prenant Dieu à témoin, il prononça ces paroles :
"*Je jure que j'ai rendu à cet homme le bien qui lui appartient !*"
Il tendit la main et saisit facilement la chaine. Puis il reprit sa béquille et s'en alla.

A la suite de cette affaire, la chaine fut tirée vers le ciel et ne reparut pas. Les uns prétendent qu'elle fut rendue aux Djins qui l'avaient forgée. D'autres, soutiennent que les démons s'en emparèrent et qu'ils la gardent dans une caverne creusée sous la montagne. Ainsi finit l'histoire de la Chaine, telle qu'on la raconte à Djamet. Voici d'autres informations destinées au seul Maître de Jeu :

Bien des siècles plus tard, le mage Issaim le pieux eut la révélation du lieu où se trouvait la chaine. Après avoir absorber une forte dose de haschich, il entra en transe et coucha sur un papyrus neuf versets du Coran imparfaitement numérotés. Ce document est actuellement détenu par Ibn Youssouf, chef du village de Djamet.

Note : la chaine conserve son pouvoir quelque soit l'endroit où elle est suspendue. Par exemple, on peut l'accrocher au rempart d'un village, ou sur la branche d'un olivier.



lumière. Il répondit :
"Je vois le visage d'un prophète !"
Et il se jeta aux pieds de l'homme qui l'avait guéri.

Dès lors, une foule de plus en plus nombreuse délaissa les travaux des champs pour suivre l'enseignement d'Abou Djamal :
"Dieu, disait-il, m'a envoyé à Djamet pour rassembler les hommes de la montagne en une grande armée. Nous brûlerons les villes des habitants de la plaine, ces mauvais musulmans qui vivent dans le stupre et le lucre. Une part du butin sera consacrée à Allah : cet argent servira à construire la plus grande et la plus belle de toute les mosquées.
Et ce langage plaisait aux hommes de Djamet.

"*J'ignore de quelle source Abou Djamal tire son pouvoir*, conclut Ibn Youssouf, *mais j'ai l'intime conviction qu'il n'est pas un prophète de Dieu. Il conduira au massacre les hommes qui le suivent. Je l'ai dit aux villageois ; ils ne m'ont pas écouté, moi qui suis leur chef. Je ne peux retrouver mon influence qu'en dévoilant l'imposture d'Abou Djamal.*"

Bien qu'il soit incapable de prouver ce qu'il avance, Ibn Youssouf ne se trompe pas : Abou Djamal est un faux prophète. Ses prétendus miracles s'expliquent sans avoir recours au surnaturel.

L'eau changée en sirop de rose: Abou Djamal puise l'eau dans un vase dont la paroi intérieure est enduite de sucre et de parfum.

La guerison de rakshair : Rakshair ne souffrait d'aucune infirmité. Il est au service d'Abou Djamal depuis bien des années. Sur l'ordre de son maître, il s'est installé à Djamet en se faisant passer pour aveugle. Abou Djamal est arrivé au village sept mois plus tard et le faux prophète n'a eu aucun mal à guérir le faux aveugle. Une bonne mise en scène a persuadé les villageois qu'ils avaient assisté à un miracle.

Il sera très difficile de convaincre les disciples d'Abou Djamal qu'ils sont victimes d'un imposteur. Pour y parvenir, Ibn Youssouf veut soumettre le faux prophète à l'épreuve de la Chaîne de Vérité. Il raconte aux personnages la légende de la Chaîne mystérieuse (c.f. encadré) puis commence un se-





cond récit qui le ramène onze ans en arrière, à l'époque où il venait de s'établir à Djamet.

"En ce temps là, je faisais une guerre impitoyable aux nomades : quand ils razziaient les troupeaux de mon village d'adoption, je les poursuivais dans la montagne et j'attaquais leurs camps. J'eus l'occasion de délivrer un prisonnier que ces barbares avaient torturé. L'homme possédait un papyrus indiquant l'emplacement d'un trésor : la fameuse *Chaîne de Vérité*, forgée par les Djins sur l'ordre du Roi *Salomon*. Mais le sens du papyrus était obscur et son propriétaire mourût avant d'avoir pu m'en donner la clé. J'avais bien d'autres soucis en tête : je rangeai le document et n'y pensai plus. Maintenant, je suis persuadé que c'est par la volonté de Dieu que ce papyrus se trouve entre mes mains. Hélas ! L'intelligence me manque pour déchiffrer le texte et mes forces ont décliné. C'est pourquoi je fais appel à vous, ô mes fidèles amis !"





TEXTE DU PAPYRUS

55.6 : Quand le ciel se fendra, QUAND il sera rouge comme du cuir teint

55.1 : LA face seule de Dieu restera environnée de majesté et de gloire

84.3 : Par la LUNE quand elle est dans son plein

37.9 : La trompette sonnera une seule fois et ils SE lèveront de leurs tombes, et ils se jetteront des regards de tout côté.

70.7 : Par le soleil quand il se LEVE

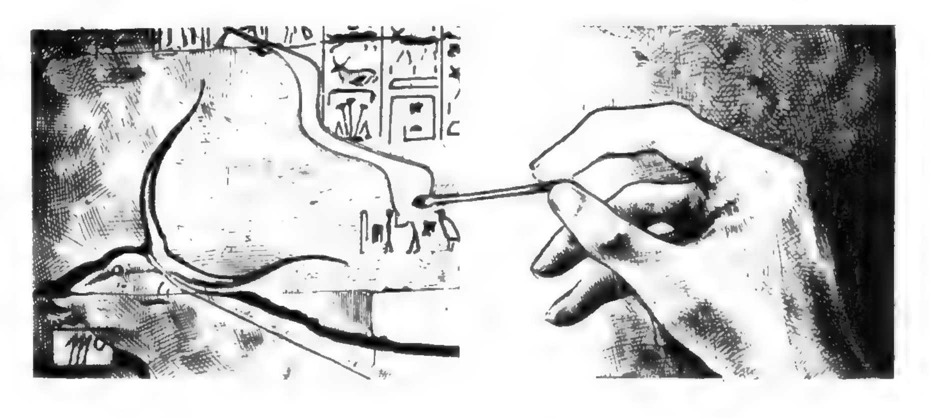
17.1 : SATAN est l'ennemi déclaré de l'homme

5.3 : Un signe MONTRE la puissance de Dieu : Ne serez-vous pas convaincus ?

71.4 : Il a établi LA lune pour servir de lumière et placé le soleil comme un flambeau

81.9 : Pour ceux d'entre vous qui cherchent la VOIE droite





LE PAPYRUS

Ibn Youssouf présente le papyrus aux personnages. Il contient neuf versets du coran. Chacun est précédé d'un numéro de chapître, suivi d'un numéro indiquant la position du verset dans le chapître.

Pour l'Appel de Cthulhu, les PJ qui réussissent un jet sous *Occultisme* (AD&D, sous la *sagesse* avec 4d6) s'apercoivent que si les chapîtres sont correctement numérotés, les versets ne le sont pas (si aucun aventurier ne réussit, c'est Ibn Youssouf qui constate l'erreur de numérotation).

Les numéros incorrects permettent de déchiffrer le texte : ils indiquent la position du mot clé de chaque verset. Ainsi, dans le verset 84.3, "Par la LUNE quand elle est dans son plein", le mot clé est le troisième du verset : "lune".

En lisant dans l'ordre les mots clés de chaque verset, on obtient la phrase suivante :

"Quand la lune se lève, Satan montre la voie".

Ibn Youssouf connait un rocher appelé "le doigt de satan". Il se trouve à quelques heures de marche du village. La lune se levant aux environs de 22 heures, Ibn Youssouf conseille aux personnages d'attendre le lendemain soir pour s'y rendre.

LA PUISSANCE D'ABOU DJAMAL

Le lendemain de l'arrivée des personnages, Abou Djamal accomplit plusieurs miracles : il cherche probablement à impressionner les nouveaux venus. A l'exception d'un seul, ces prodiges ont une explication rationnelle. Le Maître de Jeu fera son possible pour que les personnages ne la découvre pas.

Dès l'aube, Abou Djamal fait creuser une fosse large de trente mètres et profonde de deux. Ses fidèles y allument un grand feu qui brûle plusieurs heures. Sur les braises fumantes, ils déposent une couche de galets. Les pierres chauffent à blanc. Abou Djamal s'avance pied nu et ses fidèles lui emboitent le pas. Le cortège parcourt la fosse dans toute sa largeur sans que personne ne ressente la moindre brûlure.

Note au Maître de Jeu : la marche sur les pierres brûlantes est connue depuis l'antiquité. Elle est encore pratiquée, aussi bien par les polynésiens que par les cadres californiens qui participent à des séminaires de "mise en confiance". C'est un fait que la science n'explique pas. Une chose est sûre : il n'est pas nécessaire d'être prophète pour accomplir cet exploit. Celui qui marche sur les pierres ne doit pas se retourner. S'il transgresse cette règle, il se brûle atrocement.

A midi, le faux prophète est invité chez un notable du village. Il surprend la fille de son hôte occupée à peigner sa chevelure. Abou Djamal maudit la coquetterie des femmes, source, d'après lui, de la moitié des maux qui accablent l'humanité. La fille éclate de rire. Abou Djamal s'approche d'elle et passe la main sur sa tête. Une heure plus tard, les cheveux de la fille tombent par plaques.

Note au Maître de Jeu : les manches de la robe d'Abou Djamal mesurent plus d'un mètre cinquante. Repliées, elles forment des poches où il range de nombreux objets. Parmi ceux-ci, un sachet contenant un onguent à base de graisse d'oie, de venin de vipère et de cantharide. Abou Djamal a plongé la main dans le sachet avant de la poser sur la tête de la fille.

Plus tard dans la journée, le chef nomade *Hichame El Chadid* franchit les portes du village avec une faible escorte. Il a entendu parler des prodiges accomplis par Abou Djamal et souhaite lui parler. La conversation a lieu sans témoin. Nul ne sait ce que les deux hommes se disent, mais ils se séparent visiblement très satisfaits de leur rencontre.

Pour Ibn Youssouf, ce n'est pas une petite humiliation de voir un chef nomade, son ennemi personnel, pénétrer dans les remparts de Djamet et en ressortir vivant.

Si l'un des personnages veut rencontrer Abou Djamal, ce dernier le fait attendre sous un prétexte quelconque. Enfin, deux gardes introduisent le visiteur dans la tente du faux prophète. Abou Djamal est assis en tailleur sur un tapis de cuir. Un bassin recouvert d'une serviette est posé devant lui. Au cours de l'entretien, Abou Djamal enfle la voix et dit au personnage :
"Je suis l'instrument de Dieu ! Je n'hésite pas à châtier rudement ceux qui désobéissent à mes ordres !"

D'un geste il arrache la serviette : la tête de Rakshair, son premier disciple, apparait dans la bassine remplie de sang.

Note au Maître de jeu : Rakshair est enterré dans le sable. Sa tête passe par le fond de la bassine, qui est percée.

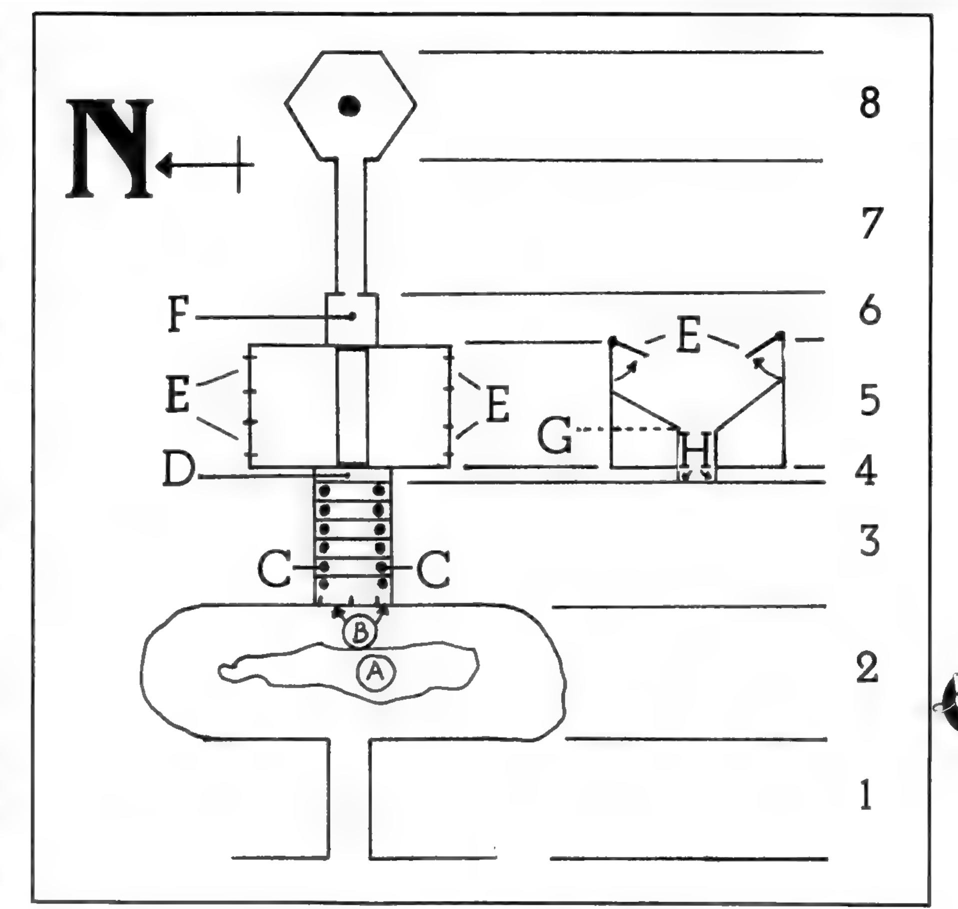
Le lendemain, Rakshair marche dans les rues du village en disant à qui veut l'entendre :
"La puissance de mon maître n'a d'égal que sa miséricorde ! Il a eu pitié de son serviteur désobéissant et l'a rappelé à la vie !"

Si les personnages, impressionnés par les miracles d'Abou Djamal, reconnaissent publiquement qu'il est l'envoyé de Dieu : le faux prophète les considère comme de nouveaux disciples. Ils devront le servir loyalement ou s'exposer à une terrible vengeance. Abou Djamal n'interdira pas aux personnages d'aller chercher la Chaîne de Vérité. Bien au contraire, il leur ordonnera de ramener l'objet et de le remettre entre ses mains.

Si les personnages sont incapables de comprendre le sens du papyrus : Ibn Youssouf fait appel à un vieillard qui exerça jadis la profession d'écrivain public. L'homme déchiffre aisément le papyrus, mais s'empresse d'aller raconter ce qu'il sait à Abou Djamal. Ce dernier laisse les personnages partir vers le doigt de Satan. Il leur tendra une embuscade à leur retour.

LE DOIGT DE SATAN

Suivant les indications d'Ibn Youssouf, les personnages remontent la vallée du Kifl jusqu'au Défilé des Gorges sèches. Ils s'enfoncent dans une faille étroite et débouchent deux kilomètres plus loin à l'intérieur d'un cirque rocheux. Un monolithe haut de 30 mètres s'élève au centre. Il pointe vers le ciel comme un doigt noir et décharné. Au lever de la lune, l'ombre du monolithe court sur les falaises. Elle s'immobilise un instant devant une ouverture percée à flanc de paroi, 10 mètres au-dessus du sol : l'entrée du *Temple de la Peur*. Du pied de la falaise, l'escalade semble difficile, mais le grimpeur découvre de nombreuses prises qui facilitent son ascension. Il atteint rapidement l'ouverture : un couloir de section carrée (1 mètre de côté) qui s'enfonce droit dans la montagne. Le sol est couvert d'une pellicule de sable vierge d'empreinte.



LE GARDIEN DU TEMPLE

Le gardien du Temple a l'apparence d'un chat noir. Il habite sur un autre plan de réalité mais peut se matérialiser quand il le désire. Le Maître de jeu le fait donc apparaître, disparaître et traverser les murs à volonté. Chaque fois que l'expédition entre dans une nouvelle pièce, un personnage choisi au hasard fait un jet sous le *Pouvoir* pour l'Appel de Cthulhu, sous l'*Intelligence* pour AD&D. En cas de réussite (nous disons bien : si le jet est réussi), le Maître de Jeu jette 1d4 et consulte la table suivante :

1) Le personnage voit deux yeux briller dans la pénombre.
2) Une ombre se glisse vers le coin le plus sombre de la pièce.
3) La poussière ou le sable qui couvre les dalles porte des empreintes de félin. La piste part d'un mur et disparaît au centre de la pièce.
4) Le personnage entend un léger miaulement.

Le chat noir se nourrit de l'angoisse éprouvée par les personnages. Plus ils ont peur, plus sa taille et sa force augmentent.

En décrivant chaque pièce, le Maître de Jeu insiste sur les détails qui peuvent impressionner les personnages : zones d'ombre, bruits étranges, bizarrerie de l'architecture, aspect terrifiant des créatures représentées sur les fresques...

Chaque fois que les personnages ont peur, le Maître de Jeu leur attribue une "note de stress" allant de 1 à 6 : 1, s'ils se contentent d'envisager froidement un danger potentiel, 6 s'ils prennent de grandes précautions pour éviter un piège réel ou imaginaire.

Le Maître de Jeu additionne les notes successivement obtenues par l'expédition. Tous les 4 points de stress, le chat atteint un nouveau stade de croissance.

Au premier stade, sa taille est celle d'un chat ordinaire. Au second, celle d'un gros chien. Au troisième, d'un taureau. Au quatrième et dernier stade, il est aussi gros qu'un éléphant. C'est alors qu'il passe à l'attaque. Avant de porter le coup final, il joue avec les personnages, comme un chat domestique avec des souris. Si les

personnages ont beaucoup de sang-froid, le chat n'atteindra pas le quatrième stade. Dans ce cas, il attaque l'expédition quand elle est sur le point de quitter le temple. Le chat ne poursuivra jamais un personnage qui parvient à en sortir.

LE TEMPLE DE LA PEUR

1) Les personnages progressent dans le couloir, pliés en deux, sous le plafond bas. Ils distinguent un léger bruit qui va en s'emplifiant. Faire un jet d'*Ecouter* ou d'*Intelligence*. S'il est réussi, le personnage n'entend qu'un murmure étouffé. S'il est raté, le personnage croit reconnaître, au choix : Des plaintes et des lamentations, un grognement sourd, un ronflement caverneux, le craquement d'un corps mis dans la pierre, qui cherche à se dégager.

En fait, les personnages entendent le bruit du vent : il souffle par les nombreux orifices percés dans le mur de la pièce 2 à 10 mètres au-dessus du sol.

2 A) La statue d'un démon couché (6 mètres de long) occupe le centre de la pièce. La sculpture est grossière, la forme du démon simplement ébauchée : on pourrait croire qu'il s'agit d'une créature vivante enfermée dans une gangue de pierre...

B) Deux ouvertures sont percées dans le mur est de la pièce. Elles débouchent sur la première marche de l'escalier 3. Celle de gauche est large de 4 mètres et haute de 6, celle de droite large de 1 mètre et haute de 3.

3) L'escalier mesure 12 mètres de large. Il est flanqué de colonnes appuyées contre le mur (hauteur 6 mètres). Le personnage qui pose le pied sur la troisième marche fait basculer les colonnes **C**. Il doit réussir un jet d'esquive (de dextérité pour AD&D) ou périr écrasé.

4) Un couloir long de 4 mètres conduit devant une porte **D** ornée d'un bas-relief : un démon cornu et griffu semble regarder les personnages avec un sourire légèrement ironique. A gauche de la porte, un levier est encastré dans le mur. Il est en position horizontale.

Pousser le levier vers le haut ouvre la porte qui coulisse vers la droite. Pousser le levier vers le bas fait coulisser la porte vers la gauche et amorce le piège de la pièce 5. Tenter d'ouvrir la porte sans toucher le levier fait coulisser la porte vers la gauche, amorce le piège et amène automatiquement le levier en position basse.

5) La forme de cette pièce est curieuse (Note au Maître de Jeu : elle ressemble à un entonnoir). Si le piège a été amorcé, il se déclenche quand les personnages atteignent le milieu de la pièce : les portes **D** et **F** se ferment. Les vantaux **E** s'ouvrent avec fracas. Des tonnes de sables se déversent par les ouvertures démasquées. En quelques secondes, la pièce se remplit jusqu'au niveau **G**.

Les personnages qui réussissent un jet d'équilibre (dextérité pour AD-&D) parviennent à se dégager. Ils peuvent alors se hisser sur les côtés inclinés de "l'entonnoir". Les personnages moins heureux sont ensevelis. Seule l'intervention de leurs camarades peut les sauver.

Au bout de 30 secondes, les personnages survivants entendent le bruit sourd et continu de vérins en action. Le sol **H** s'entrouvre, le sable se déverse en entrainant avec lui tous les corps étrangers qu'il contient. Dix secondes plus tard, tout le sable a disparu et le sol se referme. Le levier reprend sa position horizontale : le piège peut être amorcé une nouvelle fois. Les rescapés sortent de la pièce sans difficulté : de l'intérieur, les portes **D** et **F** s'ouvrent d'une simple poussée de la main. Elles se referment d'elles-mêmes, une minute plus tard.

6) Derrière la porte **F** se trouve un levier encastré dans le mur. Il est couplé avec celui de la porte **D** et commande le même mécanisme. Le mur est du couloir est sculpté à la ressemblance d'un visage de démon. Sa gueule béante est l'entrée du couloir 7.

7) Le plafond de ce couloir est incliné. Haut de 2 mètres à l'entrée, il s'abaisse jusqu'à un mètre à la sortie. Les personnages qui progressent dans le couloir font un jet de *chance* pour l'Appel de Cthulhu, d'*intelligence* pour AD&D. Ceux qui le manquent ont l'impression que le plafond descend lentement et va finir par les écraser. Le couloir débouche 4 mètres au-dessus du sol de la pièce 8.

8) Une épouvantable odeur de chair pourrie prend les personnages aux narines. Dans la lumière blafarde qui baigne la salle, ils distinguent une



TECHNIQUE

ABOU DJAMAL

Cthulhu : FOR 6 DEX 14 INT 18 CON 10 APP 12 POU 18 TAI 14 SAN 80 EDU 17
points magie : 18 points vie : 12 points san : 40
discussion : 50%, éloquence : 75%, lire / écrire arabe : 85%, lire / écrire anglais : 35%, parler anglais : 55%, psychologie : 80%, mythe cthulhu : 19%
AD&D : personnage sans classe ; DV 6 ; PV : 30 ; F 4 ; I 18 ; S 5 ; D 14 ; Co 10 ; Ch 18.
Abou Djamal possède une amulette qui lui donne une résistance à la magie de 90%.

SERVITEUR D'ABOU DJAMAL

Cthulhu : FOR 16 DEX 12 INT 12 CON 18 APP 11 POU 11 TAI 16 SAN 99 EDU 10
points magie : 11 points vie : 17 points san : 88
discrétion 60% ; cheval 70% ; pickpocket 65% ; se cacher 65% ; suivre une piste 55% ; toc 52% ; poignard 60% ; révolver d'ordonnance dérobé à un officier de l'armée anglaise : 40%
ADD : Assassin 4eme niveau ; PV 26 ; F 16 ; I 12 ; S 10 ; D 12 ; Co 18 ; Ch 11
Se bat au poignard et au cimeterre.

LE CHAT NOIR

Cthulhu

ETAT	1	2	3	4
FOR	3	10	20	40
CON	4	10	20	40
TAI	2	8	17	30
INT	2	4	8	16
POU	2	4	16	32
DEX	14	14	14	14
PV	3	9	19	35
morsure	20%	35%	50%	65%
dommages	1d3	1d8	4d6	10d6
griffe	40%	50%	60%	70%
dommages	1d8	2d6	4d6+4	10d6+4
armure	-	1 pt	4 pt	6pt

AD&D

STADE	1	2	3	4
CA	2	1	0	0
DV	1/2	2	8	16
PV	3	14	38	72
dommages	1-2	1-8	2-16	3-18



chaine enroulée autour d'une colonne tronquée. A quelques pas, le cadavre d'un animal cornu gît sur le sol. Les murs de la pièce, la chaîne et la colonne sont éclaboussés de sang. La chaine est bien celle que les personnages sont venus chercher. Elle est en or massif et mesure deux mètres de long.

La lumière de la lune éclaire la salle par un puits percé dans le plafond. Une chèvre est tombée dans ce puit. Son cadavre pourrit à côté de la colonne et son sang macule les murs. Le Maître de Jeu décrit la scène en essayant de faire croire aux personnages que la chaine va s'animer et ramper vers eux comme un monstrueux serpent de métal.

LE DENOUEMENT

Sur le chemin du retour, les personnages aperçoivent les trois serviteurs d'Ibn Youssouf qui viennent à leur rencontre. Abou Djamal a fait assassiner leur maître. Son âme, disent-ils, ne connaîtra pas le repos avant que l'imposture du faux prophète ne soit démontrée.

Abou Djamal essaie d'intimider les personnages : ne savent-ils pas que la colère de Dieu s'abat sur ceux qui osent accuser un prophète ? Ils devraient plutôt se prosterner dans la poussière et implorer leur pardon !

Si les personnages se montrent fermes, Abou Djamal ne peut se dérober : la légende de la Chaine de Vérité est trop connue. Refuser serait avouer ses mensonges. Toutefois, il n'accepte de répondre qu'à une seule question. Les personnages doivent la choisir avec soin. Abou Djamal, en effet, croit en sa mission divine. Sa sincérité ne peut être mise en doute lorsqu'il affirme vouloir attaquer les villes de la plaine, où règne la corruption. Cela ne l'empèche pas de tromper la foule pour mieux la rallier à sa cause.

Si l'imposture d'Abou Djamal est reconnue, il sera mis en pièce par les villageois. Dans le cas contraire, ce sont les personnages qui risquent d'être lynchés.

Alexis Lang
Stéphane Truffert





LA MAGIE DES FLUIDES...

Magie. Voilà [illegible] fait rêver. Malheureusement, dans la plupart des JdR, ce terme ne correspond qu[illegible] ensemble de mécanismes plus ou moins fumeux ayant plus à voir a[illegible] mathématiques qu[illegible] fantastique. Rares [illegible] jeux qui se donnent [illegible] ne de définir correctement l'origine de la Mag[illegible] Cela a pour effet de la démystifier aux yeux des joueurs dont les person[illegible] plus que par automatisme [illegible] [illegible] ons un système de [illegible] différent, facilement adaptable à tout JdR, destiné à apporter imprévu et souffle épique à vos parties. Ceci n'est que la première partie, le mois prochain vous découvrirez les adaptations techniques pour AD&D.

LA GENESE

Pratiquement tous les mythes s'accordent sur ce point : au début, il n'y avait rien. Et puis, sous l'impulsion de formidables forces cosmiques (Dieux / Principes Elémentaires / Erreurs de Programmation), le monde (l'Univers / le Multivers) fut créé. Ces forces ont imposé au Monde un ordre appelé Nature. Mais toutes les forces présentes n'ont pas été intégrées dans cette Nature. L'énergie résiduelle des "forces" de ce "Big Bang" est encore perceptible dans le Monde. Ces forces ont tendance à modifier la Nature (puisqu'elles n'en font pas partie) et ceux qui arrivent à les contrôler obtiennent ce terrible pouvoir. Les sages ont donné un nom à cette capacité de violer les lois de la Nature : la *Magie* !

On l'a bien compris, la Magie dont il est question ici est celle des grimoires poussiéreux et des forces occultes, pas celle des autels sanglants ou autres pouvoirs mystiques accordés aux mortels par les Dieux. Ces derniers influencent la Nature car ils en sont les créateurs tandis que les premiers la corrompent, la souillent. Il est établi qu'un acte magique est intrinsèquement "contre nature". Dont acte.

COMMENT CA MARCHE ?

L'énergie résiduelle dont nous parlons est celle dont vont se servir les magiciens pour alimenter leurs sorts. Appelons-la (selon une terminologie commune) FLUIDE. Si ce Fluide est résiduel, il n'en est pas moins persistant puisque présent dans le Monde depuis la nuit des temps. Cela signifie que, malgré le rôle mineur qu'il a joué lors de la Genèse, il possède suffisamment de puissance pour résister à l'anéantissement. Comme la Nature, le Fluide doit "soigner ses blessures". C'est donc une force qui à priori durera tant que le Monde existera. Réconfortant pour les magiciens, non ?

Donc ce Fluide est présent dans le monde, mais sous quelle forme ?

Le plus souvent, il est réparti de manière uniforme dans l'environnement et donc en faible quantité (sinon il supplanterait la Nature). Chaque magicien possède une certaine capacité à absorber ce Fluide, à en former une réserve à l'intérieur de son corps (dans la région du ventre selon des sources autorisées). Dans le jeu, cette capacité (littéralement) dépend de l'expérience ou des caracteristique du personnage et est quantifiée généralement sous la forme d'un nombre de sorts mémorisables, de Pouvoir, de Rêve ou d'Esprit... Le Fluide emmagasiné porte le nom de Points de Magie, Points de Sorts... Comme le magicien doit tirer ce Fluide de son environnement, on comprend que cette méthode prenne du temps (dans tous les JdR), du fait de sa rareté.

Le magicien, depuis le début de son apprentissage, est entraîné à reconnaître la présence du Fluide. Il y devient peu à peu sensible et est capable de discerner sa "concentration" autour de lui. Dans un lieu moins chargé, il disposera de moins de Fluide pour ses sorts et donc de moins de puissance, l'inverse étant vrai.

"Le Fluide est partout et nulle part. Il court sur Terre et dans le Ciel et seul à ceux qui ont le Pouvoir il est donné de discerner les traces de couleur octarine qui marquent son passage. Toi dont le voeu le plus cher est d'apprendre à le manipuler, apprend à le voir par tes sens, à l'appréhender avec ton esprit ; car le Fluide te rendra plus fort que la Nature, mais à chaque erreur de jugement de ta part, celle-ci saura se venger..."

Oraldon Méphortes le Luminescent
in "Couleurs d'Arcanes"



Il existe en effet deux manières de lancer un sort. Soit l'on dépense le Fluidee que l'on a stocké en soi, soit l'on manipule le Fluide ambiant. D'un point de vue comptabilité (Points de sorts, etc), cela ne fait pas la moindre différence : le magicien dépense quand même du Fluide pour opérer la magie. En effet, quand il lance les sorts les plus puissants, il ne dispose pas (quel que soit son pouvoir) d'assez de Fluide en lui pour les alimenter. Le Fluide qu'il dépense provoque une réaction dans le Fluide ambiant qui LUI produit (généralement) l'effet escompté. Ceci signifie que les sorts importants requièrent la manipulation du Fluide ambiant. Au contraire, les sorts qui modifient peu la Nature nécessitent moins de Fluide et celui-ci peut être directement puisé dans la réserve du magicien. On verra que si la différence semble formelle (les deux méthodes donnent le même résultat), il n'en est rien...

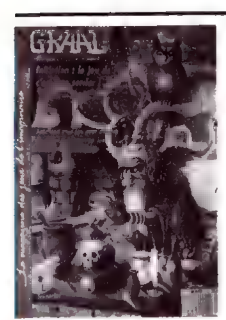
SUIVEZ LE FLUIDE

On a vu que le Fluide se trouvait le plus souvent de manière diffuse. Mais si cela était l'unique façon de le trouver, il serait impossible d'en avoir assez à un endroit donné pour pratiquer les sorts les plus terribles ou les enchantements les plus ignobles. Fort heureusement, le Fluide a tendance à s'agglutiner en *Veines* le long desquelles il poursuit un cours paisible. Un magicien ne peut manquer de remarquer la présence d'une veine à proximité. Ses poils se hérissent et il ressent un chatouillement annonciateur lorsqu'il se rapproche d'un de ces canaux à Fluide. Le plus souvent, les veines épousent le relief et affleurent en surface, mais on peut en trouver certaines dans le ciel ou plongeant sous terre. Elles ne sont visibles que pour l'oeil exercé et semblent être d'une couleur inconnue. Leur diamètre est extrêmement variable (de quelques millimètres à quelques kilomètres). A proximité immédiate d'une veine, le temps de "recharge" d'un magicien est considérablement réduit (du 3/4 à 1/16ème selon la taille). On conçoit alors aisément que la première préoccupation d'un magicien un peu expérimenté et désireux de pratiquer la Magie efficacement est de trouver une veine de Fluide et de construire son laboratoire dessus. Et c'est encore mieux s'il découvre un croisement de plusieurs veines ! Il y a cependant un inconvénient majeur à cette façon de faire qui provient de l'inimitié (incompréhensible) qui existe entre le bon peuple et les magiciens. Car en effet, si un magicien peut suivre une veine, un assassin bien entraîné le peut aussi. C'est sans doute pourquoi les Méchants Magiciens construisent leurs Tours Noires sur des veines situées dans des endroits difficilement accessibles et remplis de monstres (montagnes escarpées, marais puants...).

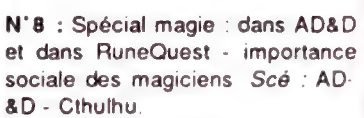
Suite p. 34



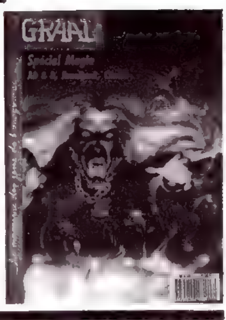

la cavalerie des elfes noirs
ÿep yepp



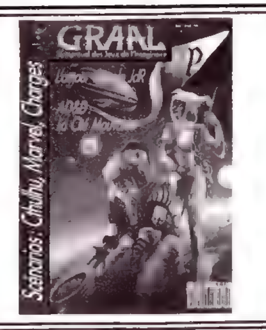
N°5 : Un spécial initiation : banc d'essai des principaux JdR - jeu en encart. *Scé* : RuneQuest, Warhammer Battle.



N°8 : Spécial magie : dans AD&D et dans RuneQuest - importance sociale des magiciens *Scé* : AD-&D - Cthulhu.



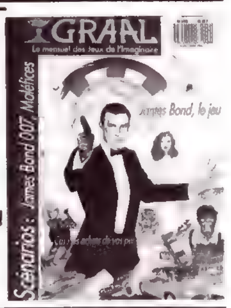
N° 11 : La cité du désert, fin - les bibliothèques - Amour et JdR. *Scé:* Cthulhu, Marvel.



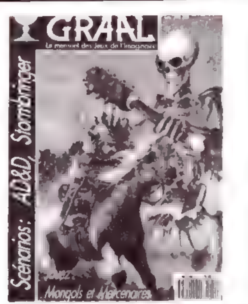


N°6 : Description détaillée d'une baronnie : Aramrok - le pick-pocket - ambiance dans Cthulhu. *Scé*. Cthulhu, James Bond, AD&D.

N°9 : Son nom est James Bond JdR - les achats de vos personnages. *Scé* : JB 007 - Maléfices



N° 12 : Spécial bataille : jouez des mercenaires, découvrez les Mongols. *Scé* : AD&D - Stormbringer.



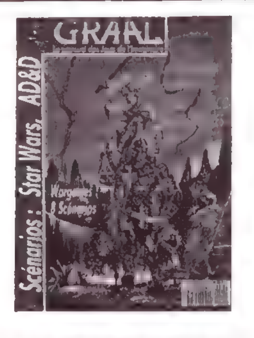


N°7 : Clercs : convertissez, il en restera toujours quelque chose - AD&D : les monstres. *Scé* : AD-&D, RuneQuest, Star Wars.

N° 10 : La Cité Mouvante, 1° partie de la description d'un peuple du désert - les rencontres. *Scé* AD&D, RQ, Cry Havoc.



N° 13 : La conjuration des démons - Dico des monstres AD&D- La projection astrale pour Cthulhu. *Scé* : AD&D - Star Wars



COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS ! *25f par exemplaire*

BA ALORS ! PAS ENCORE ABONNÉ ?

ABONNEMENT 6 NUMEROS : 125F

ABONNEMENT 12 NUMEROS : 225F

Je désire m'abonner à GRAAL pour 6 numéros ☐ pour 12 numéros ☐

Je désire commander : la reliure (60F) ☐

GRAAL n° 1☐ n° 2☐ n° 3☐ n° 4☐ n° 5☐ n° 6☐
n° 7☐ n° 8☐ n° 9☐ n° 10 ☐
n° 11☐ n° 12☐ n° 13 H-S 1 Tolkien (39F)☐

NOM : **PRENOM :**
ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et envoyez-les à Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris. Si vous habitez à l'étranger, veuillez nous contacter.

N'ABIMEZ PAS VOS GRAAL ! PHOTOCOPIEZ-MOI !

PISQUE C'EST LE PLUS MIEUX QUE J'VOUS DIS !

JOUAN 88.

Il existe enfin une dernière manifestation du Fluide, sous sa forme la plus sauvage, la TACHE. Une tâche de Fluide se forme à un endroit où une magie particulièrement puissante a opéré (un combat d'archimages, par exemple). Une quantité telle de Fluide a été concentrée, que la Nature ne s'en est toujours pas remise. Ainsi, à cet endroit, ses règles ne sont plus respectées. Le mot "probabilité" n'a pas de sens en un tel lieu où, semble-t-il, des événements d'ordinaire impensables sont monnaie courante. Les arbres peuvent parler, les pièces retombent sur leur tranche, les outres se remplissent d'encre et les joueurs émettent des idées intelligentes. Il convient de fuir au plus vite d'une tâche. Le Fluide d'une tâche n'est pas utilisable. Il est incontrôlable.



GAF

Le tableau suivant est un Générateur Aléatoire de Fluide. Lorsque vous n'avez pas prévu une concentration particulière pour la région que traversent vos joueurs (il vaut mieux tout prévoir pour les "donjons"), il vous suffit de tirer un d100 après avoir décidé d'un ordre de grandeur. Ajoutez ou retranchez alors le modificateur suivant :

Région dépourvue de Fluide : -70%.
Région pauvre en Fluide : -40%.
Région typique : 0%.
Région riche en Fluide : +40%.
Région surchargée de Fluide : +70%.

Pas de panique ! Le GAF vous permet de déterminer d'ores et déjà le volume de Fluide disponible, puisqu'il indique le niveau maximum des sorts qui peuvent être lancés (colonne NIV). En ce qui concerne le reste, l'explication détaillée vous en sera fournie dans la suite de l'article le mois prochain.

Le niveau maximum pour les sorts, le rang de chaque type de magie et le nombre de Points de Fluide récupérable par heure de repos sont indiqués. Pour ce dernier paramètre, s'il est négatif, il s'agit du nombre de PF perdu par les magiciens par heure passée dans la zone. Pour éviter les comptes d'apothicaire, ces PF sont perdus AU DEBUT de chaque heure (donc dès que l'on entre dans la zone décrite). Si le nombre de PF est supérieur à 10, les magiciens regagnent un dixième de cette valeur (arrondi au nombre inférieur) par heure sans avoir besoin de se reposer.

MAGIE ET AVENTURE

Alors que le mage sédentaire se satisfait de sa veine et de ses cornues, le mage aventureux recherche autre chose (fortune / connaissance / problèmes...). Mais il est bien évident que les chemins qui le conduiront à son but ne vont pas être bordés de veines de Fluide ! Le pauvre aventurier aura le plus souvent recours au Fluide ambiant et pour peu que celui-ci se fasse rare, il se peut qu'il regrette amèrement ses cornues. Imaginez en effet que notre magicien se rende dans une région dépourvue de Fluide. Non seulement il ne devra compter que sur le Fluide qu'il a en réserve mais en plus il ne pourra pas jeter de sorts puissants, ceux qui nécéssitent une manipulation du Fluide ambiant. En graduant la présence du Fluide, le MJ peut donc à loisir déterminer la puissance maximale des sorts utilisables dans une zone donnée. Quelques orques ont l'air bien plus menaçants quand une pluie de boules de feu ne les attend pas au bout du couloir.

Les créatures intelligentes et susceptibles de s'attirer des ennemis (dragons et autres) prendront bien soin d'établir leur repaire dans une région faible en Fluide pour tenir les magiciens au loin et surtout réduire leur efficacité de près ! Le magicien dans de telles circonstances doit savoir se montrer économe en Fluide et fin stratège. Du fait qu'il est sensible aux variations du Fluide, le MJ ne devra pas abuser de ce système en lui annoncant en plein milieu d'un combat qu'il se trouve dans une zone pauvre en Fluide et que son sort ne fonctionne pas. Mais trop de précision nuit. Le magicien peut "estimer" la quantité de Fluide disponible et donc évaluer la puissance des sorts qu'il peut lancer, en se trompant d'un ou de deux degrés (niveau / points de sorts). Il faut se rappeler que le fait que le sort fonctionne ou pas n'a rien à voir avec la dépense de Fluide qui, elle, a toujours lieu. Il faut parfois prendre des risques. Imaginez le soulagement d'un magicien en mal de Fluide qui au plus profond d'un "donjon" découvre une petite veine à laquelle il peut s'alimenter.

D'un autre côté, si la région dans laquelle se trouve le magicien est extrèmement chargée en Fluide, il aura accés aux sortilèges les plus puissants et récupérera plus vite son pouvoir. Il est fort probable que même ses sorts les plus simples auront une plus grande efficacité. Ces endroits sont propices aux batailles épiques entre opposants formidables qui, le plus souvent, sont là parce qu'ils utilisent eux-mêmes la Magie...



MAGIE ET OBJETS

Ah ! Les objets magiques ! Tout aventurier rêve d'en posséder une belle collection. Comment fonctionnent donc ces merveilles ? Et bien c'est tout simple. Enchanter un objet, c'est lui permettre de stocker de manière

GENERATEUR ALEATOIRE DE FLUIDE

D100	NIV	ABJ	ALT	CON	DIV	E/C	ILL	INV	NEC	POS	RECH	COMMENTAIRES
-69 -65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-100	Puissant bastion de la Nature.
-64 -60	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	-80	
-59 -55	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	-60	
-54 -50	1	1	1	0	1	1	2	1	0	0	-50	
-49 -45	1	2	1	0	2	1	2	1	0	0	-40	
-44 -40	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	-30	
-39 -35	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	-20	
-34 -30	2	2	1	0	2	2	2	1	0	1	-15	Lieux consacrés à des Divinité de la Nature.
-29 -25	2	2	2	1	3	2	3	1	1	1	-10	
-24 -20	2	3	1	0	3	1	3	1	0	0	-10	
-19 -15	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	-5	
-14 -10	2	3	2	1	3	2	3	2	1	1	-5	
-9 -5	2	3	2	2	3	3	3	2	1	0	-3	
-4 0	3	2	2	2	2	3	3	2	0	1	-1	
1 5	3	1	4	0	1	1	4	1	0	0	-5	Un puissant objet magique absorbe tout le Fluide des environs.
6 10	3	2	3	1	3	2	3	2	1	1	0	
11 15	3	3	3	2	3	3	3	2	1	0	0	
16 20	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	0	
21 25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
26 30	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
31 35	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
36 40	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
41 45	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
46 50	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
51 55	9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	Conditions normales de AD&D.
56 60	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6	Petite Veine (quelques cm de large).
61 65	5	2	4	2	3	4	4	3	2	3	7	idem.
66 70	6	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	Point propice aux échanges entre Plans.
71 75	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	8	Veine (50 cm).
76 80	6	3	4	3	4	3	4	3	3	3	10	Veine (1 m).
81 85	6	4	3	4	4	3	3	4	4	3	6	
86 90	7	3	4	4	3	4	5	4	3	3	8	
91 95	7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	15	Veine (2 à 5 m).
96 100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-20	Tâche 'absorbante'.
101 105	7	4	5	4	4	4	5	4	3	4	20	Veine (6 à 10 m).
106 110	8	3	4	4	3	5	4	4	4	4	25	Croisement de 2 Veines moyennes.
111 115	9	4	5	5	4	5	5	5	4	4	35	Croisement de 3 Veines moyennes.
116 120	9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	Veine (20 à 500 m) ou croisement de 4 Veines et plus.
A partir de cette limite, la Nature est saturée en Fluide et une augmentation de sa concentration produit des effets bizarres.												
121 125	3	1	5	2	1	0	5	2	0	0	-5	Tâche.
126 130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	Surplus de Fluide, inhibe toute magie.
131 135	9	5	3	3	2	2	3	3	2	4	5	
136 140	6	3	4	5	5	3	2	5	5	4	10	Contact avec d'autre plans.
141 145	8	1	5	1	1	5	1	2	3	3	0	Réalité instable. Tâche.
146 150	7	3	1	2	4	2	3	3	4	3	4	
151 155	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	Fluide non manipulable mais efficace!
156 160	9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	Artère ! (quelques km de large !).
161 165	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	-10	Marée de Fluide.
166 170	6	4	5	4	4	5	5	5	4	4	-25	Vortex de Fluide.



Note : NIV représente le niveau maximal des sorts prenant effet. Pour un magicien, ce niveau est toujours 3 (s'il dispose du Fluide nécessaire). Les niveaux 1 et 2 sont indiqués pour des objets magiques utilisant des sorts de ces niveaux (ex : une baguette de boules de feu (niv 3) ne fonctionne pas dans un lieu consacré). Un niveau nul signifie qu'aucune magie ne fonctionne (le Fluide investi est immédiatement absorbé par l'environnement).
RECH: Recharche en Points de Fluide / Heure.

fugitive (objets "à charges") ou permanente (ex : épée donnant des bonus au combat) une réserve de Fluide. Lorsque l'enchantement se traduit par un effet qui modifie UNIQUEMENT LA NATURE DE L'OBJET, cette magie est applicable partout, puisqu'elle fait dorénavant partie intégrante de l'objet. C'est le cas pour la résistance ou l'efficacité d'une arme magique ou pour une potion (l'effet magique s'achève une fois la potion faite, le reste est une question de réaction avec le métabolisme du buveur).

Fluide. Il y en a même qui possèdent une réserve si importante de Fluide qu'ils sont capables d'en tirer l'énergie nécéssaire à leurs sorts et peuvent donc être utilisés dans des zones sans Fluide. Mieux vaut en limiter le nombre, de peur de rendre inutile un magicien faillible alors qu'un objet ferait le même travail... et à coup sûr en plus ?

Parfois, la dose de Fluide reçue par un objet est telle que des effets similaires à ceux d'une tâche peuvent être observés. D'aucuns prétendent avoir entendu des épées parler ! On dit même que certains vieux grimoires sont tellement pleins de Fluide du fait des sortilèges qu'ils contiennent, que parfois ils s'amusent à les lancer eux-mêmes... Mais tout cela ne me semble pas très crédible.





Si l'objet produit un effet sur TOUTE AUTRE CHOSE QUE LUI-MEME, sa magie est soumise aux mêmes restrictions que celle des magiciens. Par exemple, un anneau d'invisibilité n'aura jamais aucun mal à se rendre invisible, mais son porteur ne le sera que s'il y a assez de Fluide présent pour qu'un sort d'invisibilité entre en action. En ce qui concerne les variations du Fluide des objets, cela change d'un système de jeu à un autre, mais mon conseil (pour éviter les abus) est que vous traitiez les objets comme des magiciens : ils ont un nombre de "points de sorts" maximum et se rechargent en emmagasinant le Fluide ambiant. Il existe cependant des objets particulièrement performants (et donc particulièrement rares) qui se rechargent très vite (voire instantanément) pour peu qu'il y ait suffisamment de

MAGIE ET MONSTRES

Comme il a été dit précédemment, la densité du Fluide n'est pas indifférente aux créatures que les aventuriers malveillants appellent monstres. Beaucoup y sont sensibles et choisissent leur lieu de villégiature selon qu'ils possèdent plus ou moins de pouvoir, craignent plus ou moins la Magie. Les tribus nomades comprenant des shamans ou sorciers influants ont tendance à suivre des veines. Les tâches sont très prisées par les lutins, farfadets et autres esprits malins. Les démons sont des êtres terrifiants qui sont capables de puiser directement dans les forces primordiales du Monde et, par là même, sont toujours chargés d'une quantité énorme de Fluide. Cela leur donne la possibilité de lancer leurs sorts en toutes circonstances et fournit une raison supplémentaire de les éviter. Enfin, certaines créatures dépendent tellement des forces primordiales "naturelles" qu'elles repoussent le Fluide. Quand elles se regroupent, le Fluide disparaît des environs de leur repère. Il va sans dire que la magie a peu d'effet sur elles.

MAGIE ET ANGLAIS

Si vous voulez vous documenter sur ce sujet en passant quelques heures très agréables, je vous conseille la lecture des ouvrages suivants :

Mythadventures et suivants de Robert Asprin.

The Colour of Magic et suivants de Terry Pratchett.

(Sorry pour les anglophobes qui devront attendre une éventuelle traduction.)

Le mois prochain, suite et fin de l'article avec des règles détaillées pour adapter la Magie des Fluides à AD&D.

Stéphane Bura

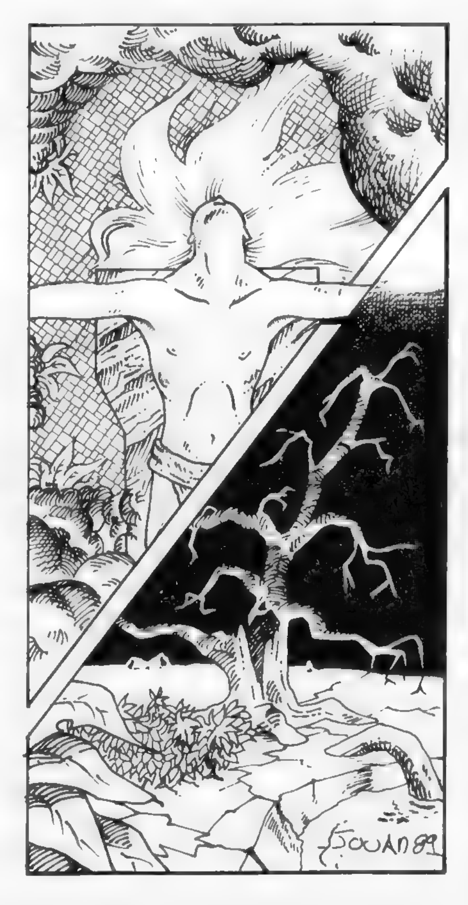


LES FEUILLES D'ILLISTAR

"...Mais, poursuivons. Laissez-moi maintenant vous narrer la fantastique légende de Narvi le druide chauve. Celui-ci vécut il y a quelques éons dans la petite ville côtière d'Aslet. Grande était sa renommée auprès du peuple et tous venaient s'entretenir avec lui pour obtenir un conseil, une prédiction. La vie était donc douce et tranquille, mais le 11ème soir d'un mois de Terrania, en utilisant de bizarres prismes pour observer les étoiles, Narvi perçut un grand cataclysme qui prenait la forme d'une gigantesque vague. Affolé, il ameuta toute la communauté et jura que leur seule chance de survie résidait dans la fuite. Etant donnée sa notoriété, le village au grand complet courut s'abriter dans les lointaines collines de Blautau. Ce n'est qu'après vingt levées de soleil d'attente qu'un petit groupe de trois hommes décida de redescendre au village pour constater l'ampleur du désastre.

Quelques jours plus tard, ils revinrent fous de rage : le petit port d'Aslet avait été pillé par une meute de brigands. Des chaleureuses maisons qui s'élévaient il y a quelques temps, il ne restait plus que des cendres. Narvi, accusé de complicité, fut enfermé ; il serait jugé et puni lors du retour au village. Malheureusement pour ses geôliers, ce ne fut qu'un jeu d'enfant pour le druide chauve de s'échapper d'une cage faite de branchage. Il courut toute la nuit, sautant, escaladant, dérapant... Comment prouver son innocence face à une centaine de personnes qui venaient de perdre tout ce qu'elles possédaient au monde ?

Finalement, harassé et meurtri par sa longue course, il décida de s'arrêter dans un petit cirque rocheux au milieu duquel s'élevait un grand olivier dont les racines baignaient dans une source limpide. Il resta caché là durant sept



jours, se nourrissant des fruits de l'arbre, ses blessures l'empêchant de chasser. Enfin, le soir du 8ème jour, il entendit des gens l'appeler. Prudent, il se cacha et découvrit quelques hommes de l'ancien village d'Aslet ; à la place de leurs vêtements habituels, ceux-ci ne portaient que des guenilles sales et déchirées. Intrigué, il se montra ; leur récit ne le surprit guère : les quelques huttes qu'ils avaient eu le temps de reconstruire venaient d'être rasées par un immense raz-de-marée et il ne restait qu'une poignée de survivants !

Peu rancunier, il accepta d'aider les survivants à la reconstruction du village mais, avant de prendre le chemin du retour, il lui restait une tâche à accomplir ; il voulait offrir un présent à l'olivier qui lui avait permis de survivre. Durant plusieurs heures, il se concentra sur d'ancestrales formules druidiques qui devaient donner l'immortalité à ce végétal. Malheureusement, à la fin de l'incantation, il ne restait de l'olivier qu'une souche calcinée. Ce n'est que le lendemain matin, au réveil, que les hommes s'aperçurent qu'un cercle d'arbustes avait poussé autour de la souche. Narvi les baptisa "Illistar" ce qui signifie en Haut-Runique "Donneur de vie".

Les cycles suivants, le druide revint de nombreuses fois au cirque rocheux pour entretenir les arbustes. Ceux-ci, bien que semblables à des oliviers avaient des capacités peu communes : leur croissance était extrèmement rapide et les feuilles ne mouraient pas à la venue des premiers froids.

Ce n'est qu'environ deux cents cycles plus tard que l'on s'aperçut des propriétés curatives des feuilles d'Illistar. Cela se produisit par accident : un incendie se déclencha près du cirque et bien que semblant résister au feu, l'Illistar perdit plusieurs de ses feuilles. Le huitième gardien fut pris dans les flammes alors qu'il chassait. Il réussit néanmoins dans un sursaut de volonté à revenir près des arbres. Brûlé à mort, il s'allongea dans un torrent, méditant sur les quelques instants qui lui restaient à vivre : lui, gardien des Illistars avait failli à sa tâche... Mais au lieu 'être étouffé par la fumée qui se dégageait de l'incendie, un miracle se produisit : il sentit ses blessures se réduire et il survécut. C'est à partir de ce moment que l'on prit conscience du pouvoir des "feuilles d'Illistar". Après de nombreuses expériences, on arriva aux conclusions suivantes :

Pour devenir active, la feuille doit être brulée. Un blessé respirant la



PARCHEMINS EXHUMES est une rubrique bimestrielle consacrée au décryptage d'antiques grimoires fantastiques décrivant lieux, créatures et objets merveilleux

fumée ainsi dégagée se trouve soigné mais le plus formidable survient sur un individu se trouvant aux "portes de la mort" : une seule feuille le ramène immédiatement à la vie.

Aujourd'hui encore, les Illistars sont entretenus par un gardien. Ils ont grandi et se sont multipliés. Chaque année, plusieurs feuilles sont prélevées et vendues dans le pays pour un usage public. Mais, si vous avez la chance de trouver un marchand de feuille, sachez qu'une seule d'entre-elles vous coûtera un millier de pièces d'or."

Extrait de "Mythes et légendes autour d'un feu"
de Dotathy Ziou, grand Barde de la ville royale d'Evlit

Note aux maitres de jeu : une seule feuille produit les effets suivants :

- Sur un blessé : régénération de tous les points de vie (cicatrisation des blessures)
- Sur une personne aux portes de la mort (de -1 à -9 points de vie) : l'utilisateur repasse à +1 point de vie et peut alors être soigné normalement.

La feuille pour devenir utilisable doit être brûlée, la fumée qui s'en dégage doit alors être respirée pour que quelque effet se produise.

Si plus d'une feuille est utilisée, la victime meurt dans d'horribles souffrances et ne pourra pas être ressuscitée, réincarnée,... (aucun jet de sauvegarde n'est autorisé).

Les marchands de feuilles n'acceptent pas de vendre plus de cinq feuilles à un groupe et n'hésitent pas à employer la force pour se défendre d'acheteurs déraisonnables. Si un groupe décidait de piller le cercle des Illistars, il lui faudrait déjà une immense chance pour découvrir ce lieu. S'il parvenait jusqu'au cirque, il se verrait obliger d'affronter le gardien (Archi Druide).

LE DIX POUCES A GENOUX

"...Mais je reviens pour un court instant au temps où mes jambes me portaient vers des contrées si lointaines aux horizons toujours neufs. Un soir, après avoir parcouru près de quarantes lieues sur la route qui mène à Auxange "la naine", j'aperçus une chaumière guère éloignée de la piste et qui, fait curieux, ne m'avait pas été signalée. Je m'approche donc de la dite masure avec toute les précautions que la prudence m'inspire. Le frottement strident de l'enseigne rouillée parle de lui-même. Le sourire aux lèvres et l'estomac dans les talons, j'avale les trois marches, ouvre la porte d'un geste sûr, négligeant l'apostrophe gravée au-dessus de l'entrée : "Poussée par les vents...".

Je m'assoie à la seule table éclairée, attendant l'aubergiste qui ne tarde pas à venir... Il entre sans bruit dans la sphère lumineuse de la bougie, me souhaite la bienvenue. Je lui renvoie un vague borborygme, trop occupé à vérifier la présence de la bourse dans mon sac. Ce n'est qu'à son retour, les bras chargés de victuailles, que j'en profite pour le regarder en coin : des vêtements excentriques, l'oeil malicieux, la barbe courte taillée en pointe, l'âge indéfinissable...

Puis je me jette littéralement sur le plateau, dévore un cuisseau et prends la chope qui l'accompagne. Je la porte à mes lèvres, m'apprête à en vider le contenu, lorsque je sens quelque chose gigoter à l'intérieur. Je repose brutalement la chope puis appelle l'aubergiste. Celui-ci sort de l'obscurité environnante, sa voix monte au fur et à mesure qu'il approche. Il m'explique que si la chope comporte une tige agrémentée d'un pommeau à son extrémité c'est pour faire pression sur l'animal qui se trouve à l'intérieur. Je soulève alors le couvercle de la chope, et aperçoit une curieuse bestiole en train de barbotter au fond. J'attrape délicatement le dix pouces à genoux (c'est ainsi que l'aubergiste appelle l'animal), le suspend au dessus de ma tête, le presse comme une matière spongieuse. La boisson alcoolisée qui en sort me coule dans la bouche avec délice.

De cette nuit je ne me rappelle rien d'autre sauf le fait d'avoir abusé à moult reprises du dix pouces à genoux. Au matin, l'aubergiste était introuvable. Je décidai de laisser une pièce sur la table puis de partir sans demander mon reste. Il m'a fallu attendre plusieurs années avant d'apprendre par un marchand que j'avais été l'hôte de l'auberge pousée par les vents."

Extrait des "Confidences autour de l'âtre" de Passe à moill et Mirafond



PETITES ANNONCES

Vends **AD&D** : player, DMG, MM1, MM2, 100F chaque ou le tout 300F + Féerie (180F) + L'Oeil Noir (3 boîtes 90F chaque) + Battlecars (100F) + Warlock (80F) + Livres dont vous êtes... (10F chaque) + Strange anciens : 12, 39, 45, prix à débattre ; Tel : 45 89 80 98 (Renaud).

Vends **Baston** 100F, Cry Havoc 100F, Rally 40F, Longest Day 450F, Tel : 31 44 74 04.

Vends **Bushido**, Marvel SPH, D&D, 150F chaque ou échange contre Table Ronde. Appelez Jean-Luc au 76 68 74 17 l'après-midi ou au 76 51 00 89.

Vends dossier spécial **Mer de Java** neuf cause double emploi, 50F. Forno Patrice, Tel : 42 89 02 45 après 19h.

Vends pour **Adv. Marvel SH** sept suppléments dont deux scénarios ; Pour AD&D, Manuel des Monstres. Tel : A. Pierre au 47 98 74 16. Poss. échange.

Vends 10 **livres dont...** 17F l'un + le jeu des mille et une nuits 200F, le tout neuf 350F. Laurent au 23 58 13 95 (domicile Wallot).

Vends **Maléfices** + de nombreuses photocopies de feuilles de personnages 140F. Demander Sylvain au 75 21 83 06.

Vends **Le Charognard** (Table Ronde) + Coeur Cruel (Maléfices), TBE, 40F chaque. Emmanuel Detroyes, 53 rue Gambetta, 92500 Rueil.

Club vends **Linais** + Ultime Epreuve 150F, Trégor 60F, Forgotten Realms 100F, TBE. 309 rue de la pierre Naudin, 76650 Petit Couronne, Tel : 35 68 15 03.

Vends ou échange **Okinawa** (BE) ; appeler Vincent au 16 78 36 32 40.

Vends Maléfices 30F, la **Table Ronde** 50F, Pendragon 50F et Battletech 100F (neuf) : Pojé François, 9 allée de la frange, 59650 Villeneuve d'Ascq.

Vends **Yom Kippur**, Empire Galactique + scénarios, France 1940, Féérie, Tunnels & Trolls + scénarios en solitaire, Stratégo, Battlebikes, Légendes des 1001 nuits et des anciens numéros de Casus Belli et Runes + 4 livres dont vous êtes le héros (cycle Loup Ardent) et beaucoup d'autres jeux. M. Ghesquière, 56 rue du Vieux Moulin, 59800 Lille.

Vends **Star Trek**, Robotech, Space Opera, Starfleet Battles, Star Explorer... Jean-François Virey, 17 rue St André, 59800 Lille.

Vends **Chill** initiation et extension 150F, Paranoia 100F, livre du joueur et maitre + écran + carte de Stormbringer 120F ou échange le tout contre AD&D joueur et maitre. Contacter Christophe au 92 21 04 34 (Hautes-Alpes).

Vends **Croisades** 120F, Siège 100F, la Cité Médiévale 80F. Demander Nicolas au 50 40 76 92.

Vends **Empire Galactique** état neuf jamais servi, 90F. Jérémie au 50 51 07 60.

Echange nombreux JdR, Wargames : Kampfgruppe, Col. Conq., ... Sandoz Olivier, Les Bréseux, 25120 Maiche.

Possède **RuneQuest** en VF et l'échangerai contre la version UK (basic + advanced) ; Tel : 47 41 44 70, demander Patrice.

Achète **Warhammer Battle** à bon prix ; contacter Erwan au 33 52 79 81.

Urgent je recherche tout pouvant concerner **AD&D** pour une rubrique ; Chevillon Viviane, 16 allée du Moulin, 60460 Precy sur Oise.

Cherche toutes les aides de jeu possibles sur AD&D et **JRTM**. Achète à prix moyen AD&D Battle System. Delpelch Eric, rés. Fontlongue, 13140 Miramas.

Cherche **joueurs** pour : l'Oeil Noir, Star Wars et James Bond 007, à Valentour de Biscarrosse. Daudonc Edric, 2 rue du thym, 40600 Biscarrosse.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

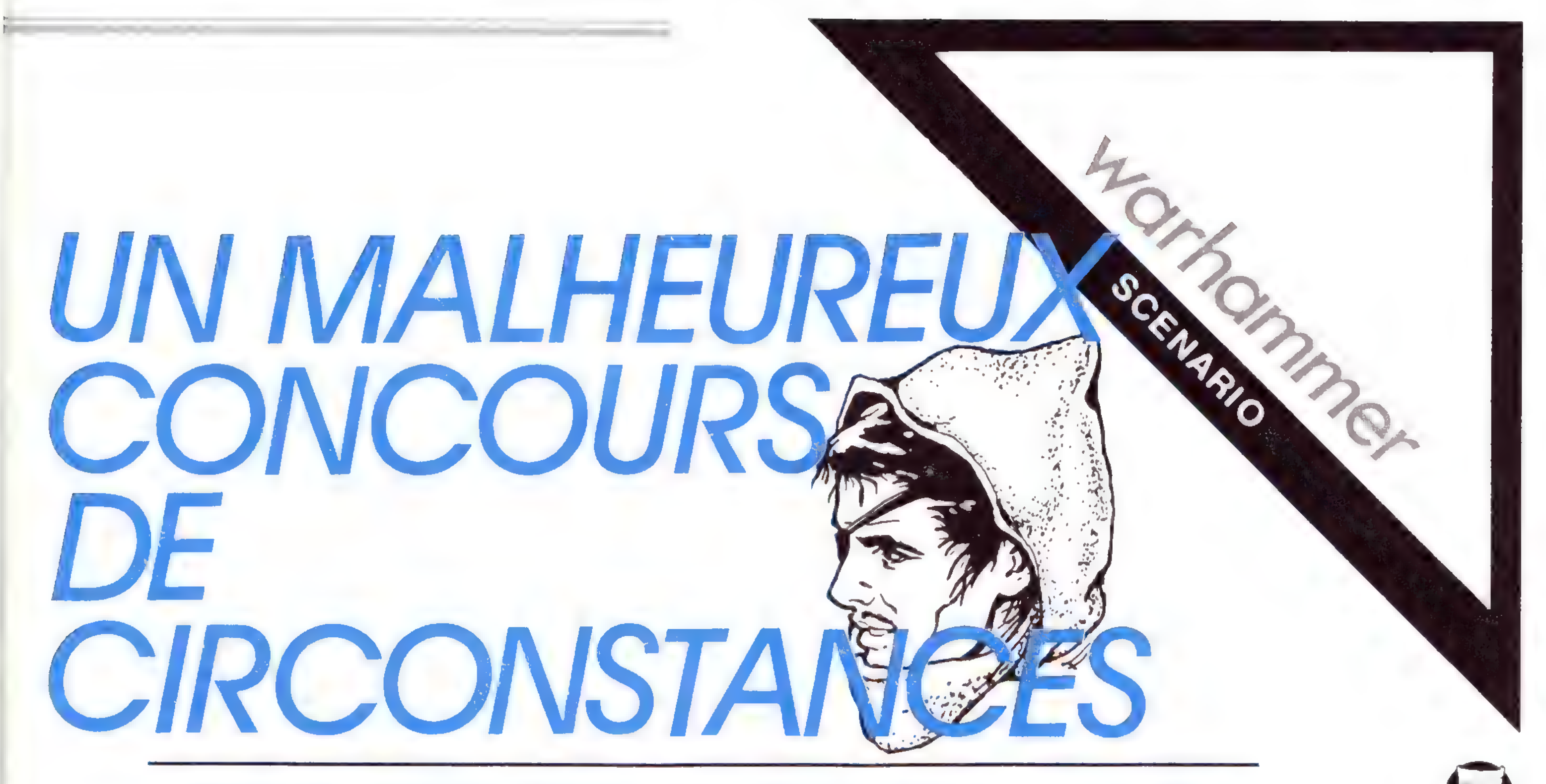
Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :
GRAAL, petites annonces, 35 rue Simart, 75018 Paris.

L'ARCHE LUDIQUE

nouveau magasin : de jeux de simulations, jeux de rôles, wargames, stratégie, figurines, jeux de réflexions, logiciels de jeux.

centre commercial, c+c Bonneuil / Marne.





UN MALHEUREUX CONCOURS DE CIRCONSTANCES

Cette aventure illustre l'ambiance bon enfant qui règne dans une ville à Warhammer... Elle est conçue pour des personnages débutants ; elle est aussi très meurtrière. Aussi exceptionnellement, le MJ prendra soin de retirer les Points de Destin des PJ. Quoique... Cela en vaut-il vraiment la peine ? (ton fataliste).

Vous arrivez au terme d'un long voyage dans le Comté de *Riwan,* province de *Reickland.* Derrière vous, à une soixantaine de kilomètres, vous avez laissé quelques couronnes au péage qui délimite la frontière nord du Comté (voir plan).

Face à vous, une auberge au nom évocateur : "Le Cerf Affamé". Voici pour vous le moment tant attendu de manger, boire et vous reposer. Vous sentez déjà les effluves appétissantes de magrets, viandes, etc. Sur la route, déjà, deux ou trois colporteurs vous ont vanté les mérites de cette auberge et de son économique menu touristique.

L'auberge est haute de deux étages, de construction classique (voir p. 238 du livre WARHAMMER), les murs sont couverts de lierre. Le portail à double battant est ouvert. Aucune diligence n'est parquée dans les écuries. L'auberge est protégée par un mur d'enceinte.

En ouvrant la porte, vous croisez deux "pilliers de bar" qui semblent tenir une bonne cuite. Leurs vêtements sont en lambeaux et une forte odeur se dégage à leur approche. L'un d'eux sort une sébile de mendiant : il ne possède que trois doigts à la main gauche. L'autre a l'air plus arrogant et s'appuie sur une béquille (un jet de *quémandage* est nécessaire sur la compétence *"Sociabilité"*.)

Puis les importuns se retirent, vous abandonnant dans la grande salle à manger totalement vide. Un bar en chêne massif est encombré des vaisselles les plus diverses : brocs, plats, gobelets, etc... Il est quinze heures ; des tables sont disposées attendant l'arrivée d'éventuels clients. Dans la cheminée, une marmite repose dans la braise à peine refroidie. Vous conjuguez vos efforts pour appeler le maître de maison, mais en vain...

Vous choisissez la meilleure table. Peut-être voulez-vous vous servir directement dans la marmite ? Mais dès votre premier geste, la pièce est plongée dans le noir (Darkness ?), vous restez suspendus dans votre élan (Paralysie !), avant de sombrer dans l'inconscience. (Pour le M.J., tirage individuel d'1d4).

1) Arrivé à l'escalier, vous tombez en arrière.

2) Si vous buvez ou mangez, vous tombez sur le plat.

3) Assis à la table, vous tombez en avant.

4) Debout, vous vous écroulez au sol.

Les tirages 1 et 4 retirent un point de blessure.

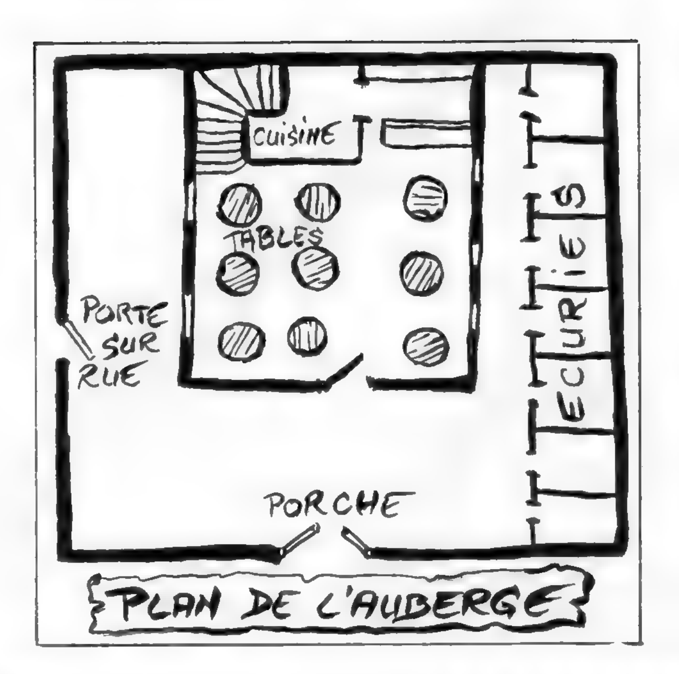
Vous vous réveillez quelques rounds plus tard ! Vous éprouvez un terrible mal de crâne et retrouvez l'usage de vos mouvements. C'est à ce moment précis que la porte s'ouvre violemment sous la charge d'hommes robustes et armés (1d10+3) : c'est la milice locale, alertée par le voisinage (un événement particulier s'est déroulé à l'insu des aventuriers : un double assassinat !).

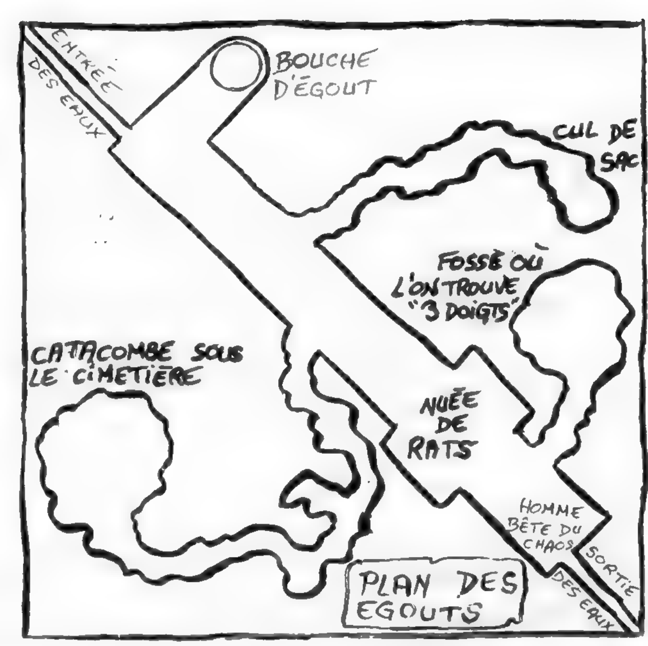
"Hum ! Qui êtes-vous ? D'où venez-vous ? Où allez-vous ? Hum étrangers ?" seront les premières questions posées. La milice, qui a l'air peu aimable, est plutôt autoritaire...

Deux miliciens montent directement à l'étage. Là, ils découvrent le corps inanimé d'une jeune fille, ainsi que le corps du patron de l'auberge, dans la cour intérieure, le cou rompu, après un saut de deux étages !

Si l'un d'entre vous se trouve dans l'escalier, son air stupéfait convaincra difficilement l'officier de milice de son innocence. Si vous êtes réunis dans la salle, sagement installés à une table, votre air ahuri vous évitera peut-être quelque mauvaise présomption à votre égard. De toute façon, vous serez incarcérés et devrez fournir des explications...

Si vous tentez de fuir, les miliciens se regroupent devant l'escalier menant à l'étage et devant la porte d'entrée. La seule alternative pour la fuite reste les fenêtres N° 1 & 2 (voir le plan). Si vous décidez de traverser le vitrage des fenêtres (1,20m x 0,90m), vous bénéficierez d'un bonus de +10% sur l'*Initiative.* La fenêtre N° 1 donne sur la cour







intérieure ; la découverte d'un corps ensanglanté (le patron de l'auberge) vous ralentira dans votre fuite. De plus, la cour ne possède aucune porte donnant sur l'extérieur. Seul un mur de quatre mètres de haut doit être franchi (appliquer les règles de l'escalade). Il y a de fortes chances pour que la milice vous rejoigne ! Fenêtre N° 2 : vous la traversez (bonus de 10% sur l'*initiative*) et atterissez directement dans la rue.

Si quelques Aventuriers arrivent à s'échapper, les conséquences en fin de scénario risquent d'être désastreuses pour eux, car en vue d'un but encore inconnu des joueurs, la Guilde des Voleurs recherchera les étrangers pour les faire accuser.

Table aléatoire d'éventuels poursuivants

1) 1d10+1 : chasseurs de primes divers
2) 1d10-2 : chasseurs de primes professionnels.
3) 1d10+5 : membres de la Guilde des voleurs.
4) 3d10+2 : milice locale.

Seuls les chasseurs de primes professionnels et la Guilde des Voleurs auront des chances de vous retrouver si vous vous cachez encore en ville. Les bohémiens, qui campent à l'extérieur des remparts, sont les seules personnes qui puissent vous cacher.

Si vous vous rendez à la milice : vous sauvez momentanément votre vie d'aventurier. Une enquête sera ouverte dans un délai de quatre jours. En attendant : direction... les geôles !

EN PRISON

Désarmé, on vous entraine dans un couloir sombre et tortueux. Puis vous descendez des marches glissantes jusqu'au second sous-sol. Là, une lourde porte en chêne s'ouvre sur un couloir ; quatre lourdes portes de chêne mènent de chaque côté aux cellules. Le cachot est exigu. Les murs sont suintants d'humidité et couverts de salpêtre. La lumière arrive au travers d'une meurtrière située à cinq mètres de haut, sur le mur nord (elle donne sur une cour de la prison, au niveau du sol). De la paille humide et souillée sert de litière. Elle protège du froid, mais pas de certains insectes et autres rats... A terre, dans l'angle du mur, est disposé un trou d'aisance... Quatre détenus sourient narquoisement à l'arrivée des nouveaux prisonniers :

Exoflor : clerc illuminé et fou, adepte de SOLKAN, dieu de l'ordre et maître de la vengeance *(voir section 5, religions et croyances)*. A ne pas contrarier, car il est fanatique et dangereux ! Une fois sur deux, il oublie qui il est, quel dieu il sert, etc. Il marmonne sans arrêt : "La vengeance est un plat qui se mange froid..." Il refuse toute idée de modernisme. Tous les moyens lui sont bons pour éliminer un adversaire. Bref, il est fanatique.

Archibald Ziouc : Ratier. Accusé d'avoir tué ses propres employeurs par empoisonnement. Il est sympathique, souriant et semble presque "sain". Mais toutefois, il fait partie de la Guilde des Voleurs et soutirera le plus de renseignements possibles aux PJ. Après leur jugement, il s'évadera de la geôle et préviendra la Guilde des Voleurs de la présence de ces nouveaux étrangers en ville.

Igor Marould : Borgne, mal habillé et très bavard. Son métier est pilleur de tombes, mais il s'est fait prendre en parlant tout seul dans un cimetierre. Son souhait le plus cher : entrer dans la Guilde des Voleurs. Mais il parle trop et a déjà échoué à un premier examen de passage (il ignore l'appartenance d'Archibald Ziouc à la Guilde). Il n'aime pas les Halflings. Il espionne pour le compte du geôlier qui a toute sa sympathie. Il connait par contre les rumeurs suivantes :

- Des bohémiens campent dans la forêt aux alentours de la ville. Ils apportent le "mauvais oeil" et vivent de rapines et autres truanderies.
- La Guilde des Voleurs ne les apprécie pas...
- Le quartier dans lequel ont été arrêtés les aventuriers a subi ces derniers temps une recrudescence de vols à la tire et de cambriolages.

Mundi Ravachol : agitateur professionnel, il fait partie d'un syndicat de défense des Halflings. Il mesure 1,45m. Il est sensible et beau parleur. C'est la victime favorite du geôlier. Mais il est très heureux d'être ici en prison, car cela prouve qu'il peut être dangereux pour la société. Il refusera de partir s'il y a une tentative d'évasion... Il apprend comme rumeur aux aventuriers qu'un congrès de magiciens a lieu au sud de la ville ; que les montagnes, derrière le bourg, recellent d'innombrables grottes qui servent de

"planques" à de nombreux proscrits.

Le Gardien de prison : d'un physique disgracieux, il s'acquitte de sa tâche en dépit du bon sens. Il apporte le repas des prisonniers à n'importe quelle heure. Il ne possède aucune notion de justice. Il est alcoolique, brutal et pervers. Il peut être corrompu.

LE JUGEMENT

La salle du jury fait 18 m². En son milieu, une table autour de laquelle sont disposées cinq chaises. C'est là que se réunit le jury pour délibérer... Les juges sont impartiaux et sûrs de leur autorité. Une présentation stricte et un discours poli, vantant si possible les qualités du comté de Riwan, amènent obligatoirement une opinion favorable sur l'inculpé...

Procédure de jugement

Les joueurs sont amenés séparément devant la barre. Les faits qui sont l'objet de l'accusation sont décrits un par un. Les joueurs doivent prouver leur innocence verbalement devant le MJ qui joue le rôle du procureur et de l'avocat de la défense (quoiqu'un autre joueur tenant l'un de ces rôles soit l'idéal).

Un bonus de +0.5% à +20% est attribué à tout joueur se défendant verbalement logiquement. Posséder les compétences suivantes permet d'obtenir encore 10% de bonus (non cumulable) :
Chance, Alphabétisation, Corruption, Eloquence, Baratin, Eloquence.

Dans l'éventualité où les aventuriers se souviennent avoir croiser deux témoins (les deux piliers de bar), l'avocat rapportera le fait suivant : "Un mendiant du nom de Croc-en-Sel a été retrouvé assassiné à quelques mètres de l'auberge Le Cerf Affamé, hier dans la soirée. Il correspond parfaitement à la description des accusés." L'hypothèse d'un acte criminel organisé par quelqu'un d'autre peut maintenant être échafaudée ; cela rapporte un bonus supplémentaire de 20%.

Le verdict est déterminé par un tirage aux dés. Ajoutez les bonus recueillis par chaque PJ au total de sa compétence Sociabilité. Tout chiffre dépassant 55% signifie l'acquittement des accusés. Tout personnage non acquitté sera torturé et condamné à mort dans 1d20 jours.

Quelques tortures...

1) L'écartèlement. Le corps est attaché par les quatre membres et fixé par des chaines à des chevaux. Temps : 1d10 rounds jusqu'à dislocation du supplicié. Si le PJ sacrifie un point de destin, les chevaux refusent d'obéir et il est grâcié.

2 - 3) Le jugement de Dieu... La victime doit tremper sa main gauche dans un chaudron d'huile bouillante. Test de l'endurance (endurance x 10) à tirer sur 1d100. Un test réussi signifie que le PJ a su résister à la douleur ; il est donc grâcié. Un test raté...

4 - 5) Brûlé vif sur le bûcher : le problème est de résister à la chaleur et à l'asphyxie (endurance x 10 sur 1d100). Si le jet est raté, l'aventurier est gravement brûlé et risque de s'évanouir. Les flammes détruisent les liens du prisonnier sans trop l'abimer si un point de destin est sacrifié. Il peut alors tenter de s'échapper.

6) L'Empalement. L'histoire médiévale ne signale aucun survivant, ni aucun cas de miracle pour l'utilisation de ce procédé. Mais vous pouvez improviser.



Les faits

Une jeune fille, *Isadora*, a été retrouvée égorgée dans une chambre de l'auberge "Le cerf affamé", au premier étage. Elle était la fille du Prévôt et appartenait à la noblesse. Comme elle ne connaissait que très peu de gens et n'avait que peu d'amis, il est très difficile de croire à une vengeance ou à une machination. Elle était plutôt de caractère timoré. Agée de 22 ans, elle était ravissante et vertueuse. Son père est très affligé et prêt à donner une partie de sa fortune pour retrouver le coupable. Le tavernier, propriétaire de l'auberge, est tombé, lui, du premier étage et s'est écrasé au sol, dans la cour intérieure qui mène aux écuries. Il était célibataire, de tempérament peu courageux et enclin à la colère. Depuis trente ans il exerçait son métier dignement et était respecté par tous les citoyens de la ville.



Seule une déclaration aux autorités concernant quatre cambriolages commis dans la taverne en moins d'une semaine vient entacher cette carrière. Cette déclaration a été faite une semaine avant sa mort, mais aucune piste n'a été découverte à ce jour. Après l'énoncé de ces faits, le procès commence suivant la procédure expliquée plus haut.

Après le jugement, si les aventuriers sont acquittés, le père d'Isadora les abordera. Persuadé maintenant de leur innocence, il leur demandera, éploré, de retrouver le véritable assassin de sa fille. Sa douleur mais aussi sa position sociale et ses finances persuaderont certainement les aventuriers de continuer l'enquête (papa offre une récompense de 150 couronnes par personne, plus 100 couronnes pour les premiers frais d'enquête).

LES MENDIANTS

Les seuls témoins de votre entrée dans l'auberge ont été les deux pilliers de bar. L'un est mort il y a quelques jours, l'autre doit se terrer dans les bas-quartiers...

Après vous être renseigner sur d'éventuels lieux de contact, auprès des autochtones, de la milice ou du Prévôt de la ville, on vous a indiqué à plusieurs reprises le nom d'une auberge près du vieux marché, "Le porcelet ragoûtant". Vous dirigez donc vos recherches là-bas. Vous vous approchez des quartiers les plus populaires et débouchez devant le parvis du vieux marché.

Les clochards, saltimbanques et autres mendiants se terrent ici. C'est leur coin de prédilection. Des passages couverts et des cours intérieures séparent des maisons de plusieurs étages ; de gros rats fuient, poursuivis par des chats, eux-mêmes poursuivis par quelques clochards à l'appétit féroce... Des déchets de nourriture (trognons de salades ou de fruits, viscères de quadrupèdes ou de poissons,...) sont vite subtilisés par des bandes de loqueteux. Des odeurs désagréables se dégagent de l'ensemble. Après les abattoirs, des ruisselets fangeux qui courent au milieu des ruelles charrient toutes sortes de matières et de liquides. Bref, l'ambiance est glauque...



Le moment est idéal pour faire une halte à l'auberge qui se dresse devant vous : "Le porcelet ragoûtant". Devant la porte quelques mendigots s'écartent à votre approche, en maugréant ; puis la porte s'ouvre et là, une odeur suffocante vous fait tréssaillir. Courageusement, vous entrez. L'auberge est bondée des clients les plus raffinés : mendiants, pick-pockets unijambistes, prostituées, faux aveugles, pilleurs de tombes, etc. Vous éprouvez les plus grandes difficultés à questionner cette faune hétéroclite. Offrir à boire, sympathiser en évoquant d'éventuels points communs sont vos seules ressources. (Cinq jets sous la compétence *Sociabilité* sont requis. Chaque jet réussi offre 20% de chances de retrouver *"trois-doigts"*).

Le bas peuple s'agglutine sur des banquettes de bois, scellées au mur pour qu'on ne les subtilise pas. L'alcool est un véritable tord-boyaux qui diminue vos compétences (d'initiative, d'endurance et de mouvement) de trois points pour toute la journée, dès l'absorption de plus de deux verres. Vous avez aussi 35% de chances de vous faire dérober votre bourse. La taverne possède trois salles annexes. C'est dans la troisième que vous aurez le plus de chances de glaner des renseignements sur "Trois-Doigts" (cinq jets sont requis de la même manière, mais ici, l'un vous est déjà acquis à l'avance = 20%). La nourriture est infecte et vous avez 25% de chances d'être empoisonné (légèrement). A la sortie de l'auberge, vous vous ferez attaquer par 1d4 mendiants (au premier blessé grave dans leur camp, ils fuient).

Si vous vous débrouillez bien, vous apprendrez que "Trois-doigts" se terre près d'ici, dans les égoûts municipaux. Effectivement, à une dizaine de mètres de l'auberge, vous découvrez une plaque d'égoût. Il n'y a plus qu'à descendre...

LES EGOUTS

Table aléatoire des rencontres dans les égoûts

1) Une bande de rats musqués vous attaque.

2) Un raccourci sur votre gauche vous mène directement dans les catacombes du cimetière où se terre un revenant.

3) Cul-de-sac.

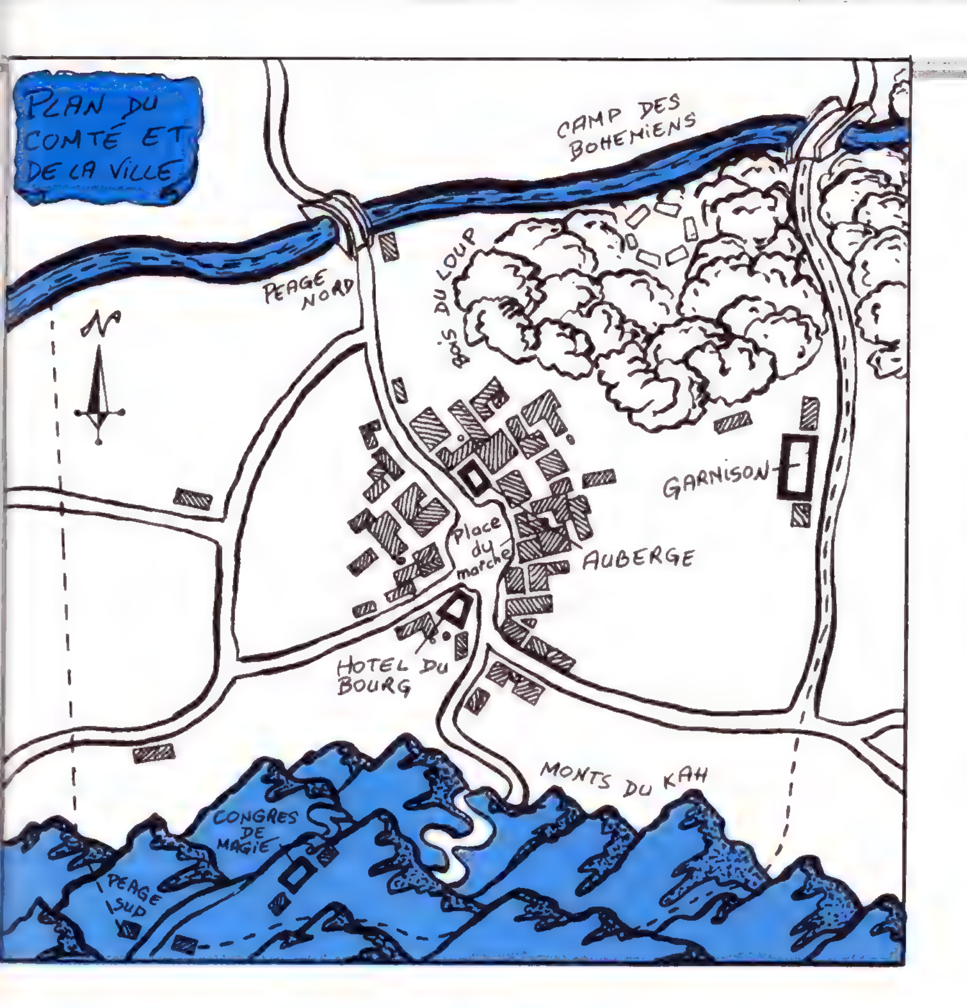
4) Deux hommes-bêtes du chaos isolés.

Après avoir descellé la plaque d'égout, une échelle métallique vous permet de descendre dans un boyau sombre d'une longueur de 15 mètres. En bas, un tunnel se prolonge horizontalement. Il n'est pas éclairé et un seul homme peut l'emprunter à la fois. Il mène à un croisement. La seconde issue mène directement sous le cimetière. Des catafalques se présentent à droite et à gauche. Au-dessus de vous, une planche de bois... Peut-être voulez-vous la détruire pour vous y glisser ? C'est le fond d'un cercueil en bois... A hauteur de vos yeux apparaît un crâne humain suivi d'un squelette, puis une bourse contenant 30 couronnes. Mais un bruit attire votre regard... Une forme blanchâtre : un revenant ! L'autre tunnel mène dans une grande salle dans laquelle séjournent quelques rats (une centaine). Ils se cachent tout d'abord, apeurés, mais s'enhardissent si aucune torche n'est allumée.

Plus loin, dans une fosse, se terre "Trois-Doigts" qui refuse de sortir, pensant que vous êtes venus pour le tuer ! Une fois rassuré, il explique que son ami a certainement été assassiné par les "bohémiens". Ceux-ci habitent près de la ville, dans les bois. Il a retrouvé une boucle d'oreille en or, appartenant à une de leurs familles. Cependant, il reste très inquiet, car à plusieurs reprises, il a entendu du bruit dans le prolongement du tunnel (deux hommes-bêtes du chaos). D'ailleurs, juste à ce moment là les deux créatures se précipitent sur les aventuriers fort surpris.

LES BOHEMIENS

Arrivés dans le comté depuis deux mois, ils s'apprêtent à émigrer vers



d'autres lieux, car leur popularité n'est pas très grande ici. Malheureusement, la disparition du fils de l'un des chefs du Clan retarde le départ. Les bohémiens vivent de l'organisation de spectacles de "Cracheurs de feu, Danse folklorique, tarots, diseuse de bonne aventure, etc" et parfois aussi, de vols, de rapines et autres petits délits. Une rivalité ancestrale les oppose à la Guilde des Voleurs. Pour fair fuir les saltimbanques, les voleurs ont décidé d'assassiner deux mendiants innocents, témoins de l'arrivée des étrangers (ce fut pour eux un jeu d'enfant de faire accuser les bohémiens en laissant trainer sur les lieux du crime une boucle d'oreille leur appartenant.)

Lorsque les aventuriers arrivent dans la forêt, ils assistent à un spectacle cruel. Une fillette d'une dizaine d'années semble paralysée par la peur. Devant elle, un énorme loup de plus de trois mètres s'apprête à bondir sur elle... Que vont faire les PJ ? Le loup est accompagné de sa femelle, située à l'écart, quelques mètres plus loin.

Si elle est sauvée, la petite fille demande aux étrangers de l'accompagner chez sa soeur *Zora* qui est diseuse de bonne aventure (elles font partie toutes les deux du campement des bohémiens). Zora accueille favorablement les étrangers qui ont sauvé la vie de sa soeur et leur raconte que Zoc, le fils du chef, est parti depuis quelques jours en ville pour régler des affaires personnelles. Si les personnages expliquent leurs propres démêlés avec les mendiants, la Guilde et la milice, ils deviennent sympathiques aux yeux de Zora. Si on lui parle de la jeune fille assassinée, elle se met en colère, car elle est jalouse de la fille du Prévôt : elle a surpris une conversation entre Zoc et cette dernière. Zoc semble amoureux de cette jeune fille et il lui donne souvent rendez-vous à l'auberge du "Cerf Affamé". Dernièrement, il est parti la rejoindre, prétextant un cambriolage dans le quartier (c'est son quatrième), mais il n'est jamais réapparu... Zora semble satisfaite de la mort de la jeune fille (catin, beauté purulente), mais elle s'inquiète que Zoc ne revienne pas. Elle nie par contre l'assassinat du mendiant par un membre de son clan. Seule la Guilde des Voleurs est capable de faire cela pour les discréditer. Une de ses paires de boucles d'oreille a aussi disparu, (peut-être l'a-t-elle perdue au marché).

Zora est prête à héberger les aventuriers et même à les soigner (1d4 points de blessures) grâce à des plantes médicinales. Attention, Zora est ravissante, mais très allumeuse, malgré son amour pour Zoc. Au bout d'une seconde journée d'hébergement, les aventuriers ont 75% de chances de rencontrer un fiancé de Zora : le cracheur de feu : 1.80 mètre, 80 kilos.

Le campement des bohémiens consiste en une quarantaine de roulottes (abritant chacune cinq à six personnes), disposées en cercle. Manger, boire et danser sont les principales activités de la tribu. Autour d'un feu de camp, dans la conversation entre le chef Radok et les anciens, on évoque le regret de ne pouvoir partir en villégiature sur les sentiers de montagne, à la recherche de certaines herbes pour la fabrication de baumes et autres pommades mystérieuses... C'est à ce moment-là que les aventuriers doivent se rappeler les paroles de Mundi Ravachol, l'agitateur "pro", sur les grottes qui servent de planques à d'éventuels réfugiés, dans les montagnes. Car Zoc s'y cache, fuyant la Guilde des Voleurs.



LA MONTAGNE ET SON SECRET

Un sentier escarpé mène aux grottes situées dans la montagne, au sud de la ville (voir plan). Environ quatre heures de marche plus tard, les aventuriers sont accueillis par des jets de pierres (embuscade de deux hommes-bêtes du chaos). Après un farouche combat, les survivants découvrent le corps à demi ensanglanté de Zoc. A la moindre question sur l'auberge, les crimes, etc, le moribond parle du congrès de la magie qui se tient pas très loin d'ici, au sud, près de la route. Il mentionne un magicien nommé *Noz* qui était présent à l'auberge. Il confirme ses précédentes visites au "Cerf Affamé", ses lieux de rendez-vous et sa relation avec la jeune fille assassinée (voir *l'explication*), ses larcins pour provoquer la Guilde des Voleurs. Puis, dignement, il mourra dans les bras des aventuriers.

LA GUILDE DES VOLEURS

En guerre perpétuelle contre toute concurrence déloyale (?!?), la Guilde fait fonction d'épurateur dans la région. Mieux que la milice, car plus rusée et plus cruelle (c'est pour cela qu'elle est soutenue par quelques fonctionnaires et notables de la ville), elle bannit tout ce qui est étranger et sans capitaux, sauf les riches marchands. Par peur d'être discréditée par les récents cambriolages qui ont eu lieu dans certains quartiers, la Guilde s'est autorisée à faire un exemple sanglant en éliminant un mendiant et en faisant "porter le chapeau" aux bohé-

miens.

Dès leur arrivée en prison, les aventuriers se sont faits remarquer par un espion de la Guilde : Archibald Ziouc. Ils auraient fait de merveilleuses victimes, s'ils avaient pu être accusé du double meurtre de l'auberge. La Guilde surveille donc l'enquête des joueurs et se tient prête à intervenir pour éliminer les fouineurs. Lorsque les aventuriers redescendent de la montagne, l'action démarre !

Pendant la traversée d'un pont qui enjambe un ruisseau et guettant le moment propice, les voleurs attaquent à deux contre un. Ils portent des bottes en feutrine et des capuchons dissimulent leurs visages. Ils sont équipés de d'épées courtes. L'attaque a été concertée à l'avance (d'où un bonus à l'*Initiative* de 10% au premier round, 20% avec une charge éventuelle).



LE CONGRES DE MAGIE

Une multitude d'illusionnistes, druides et élémentalistes sont au rendez-vous annuel de la magie. Cette année, c'est le Comté de Riwan qui a été sélectionné comme terre d'accueil. La foire bat son plein. Les vendeurs d'amulettes et de baguettes magiques font recette. Des alchimistes échangent formules et procédés, (ambiance genre réunion druidique dans "Le Combat des Chefs" d'Astérix).

Le magicien Noz peut être retrouvé aisément dans la foule grâce à un quelconque sort de divination, ou par l'intermédiaire d'une boule de cristal, ou de simples questions judicieuses. Bref, un vieil homme barbu, surmonté d'un étrange chapeau pointu, se présente. Il se dérobe aux questions des PJ jusqu'à pouvoir disparaitre et quitter la région, l'explication des faits étant pour lui assez embarrassante... Il fera parvenir cependant aux aventuriers un parchemin éclairant toute l'affaire.

●●

L'EXPLICATION

Zoc le bohémien, en cambriolant à plusieurs reprises le quartier ainsi que l'auberge "Le Cerf Affamé", rencontra par hasard la fille du Prévôt. La jeune femme, amusée par le séduisant bohémien, usa de tout son charme pour convaincre Zoc de ne plus perpétuer d'actes aussi dégradants que le vol. Le bohémien expliquait au contraire qu'il vouait à ce métier une véritable vocation d'artiste. Bref, une idylle naquit entre les deux antagonistes.

Le jour du crime, alors qu'il descendait à la cave de l'auberge pour "emprunter" quelques bonnes bouteilles, la jeune fille, seule dans sa chambre, reçut la visite du patron de l'auberge. Ayant eu vent de cette idylle particulière, il s'était mis en devoir de faire chanter la jeune fille. Mais celle-ci ne l'entendait pas ainsi et elle ne se laissa pas influencer. Une rixe éclata et le patron, ivre de colère et de jalousie, se jeta sur la gorge de sa future victime, non pas pour la tuer, mais plutôt pour lui faire peur. Noz, le magicien, qui était présent ce jour-là (il séjournait dans une chambre située à quelques mètres de là), révisait certains de ses sorts en vue du Congrès de la Magie auquel il participait. Il se trompa, étourdi comme il l'est, dans trois incantations de sort : "Ténèbres", "Paralysie" et "Sommeil", trois sorts qui fusèrent inutilement. Les aventuriers, à leur arrivée dans l'auberge, en furent également les victimes. Mais le plus grave fut vécu par le patron de l'auberge. Ses doigts serraient toujours le cou de la jeune fille lorsqu'il fut frappé par les trois sorts consécutivement !

La suite est facile à imaginer : la jeune fille fut bel et bien étranglée par le patron. Celui-ci, emporté par son élan, toujours paralysé, traversa la fenêtre et s'écroula dans la cour, le cou disloqué, deux étages plus bas. A son réveil, Zoc entendit la milice arriver et s'enfuit à toutes jambes vers les montagnes pour s'y réfugier. Un bien triste concours de circonstance, à vrai dire.

Poly et Styrène



● TECHNIQUE ●

POINTS D'EXPERIENCE

- "Rôle playing" par personnage : de 0 à 50 points
- Résoudre l'énigme sans l'aide du magicien et de Solkan : 80 points.
- Combat avec les hommes-bêtes du chaos : 20 points
  " " loups : 20 points
  " " la Guilde : 20 "
  " " le revenant : 20 "

VOLEUR "TYPE" DE LA GUILDE

Compétences : coups assomants, Evaluation, Déplacements silencieux urbains.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	D	CD	INT	CI	FM	SOC
4	35	28	3	3	7	30	1	30	29	29	29	30	30

LE REVENANT

M	CC	CT	F	E	B	I	A	D	CD	INT	CI	FM	SOC
4	18	0	3	5	12	30	2	-	19	20	18	18	-

Particularité : retirer 1 point de force comme dommage à chaque combat réussi ; et le revenant cause la peur chez toutes les créatures vivantes.

LES HOMMES-BETES DU CHAOS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	D	CD	INT	CI	FM	SOC
4	39	26	4	4	11	33	1	30	29	26	25	12	12

Particularité : sujets à la frénésie.

MILICE SOLDATS HUMAINS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	D	CD	INT	CI	FM	SOC
4	35	26	5	4	6	25	1	32	30	31	35	28	29

Compétences : Bagarre, coups puissants, esquives.
Equipement : Cottes de mailles, boucliers, épées.

LOUPS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	D	CD	INT	CI	FM	SOC
9	35	0	3	2	5	30	1	-	12	13	14	13	-

Particularité : peur du feu.

SANGLIERS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	D	CD	INT	CI	FM	SOC
7	33	0	4	5	12	30	1	-	12	13	14	13	-

Particularité : Blessés, ils sont sujets à la "frénésie".

LES BOHEMIENS

Compétences : Baratin, charisme, éloquence, séduction, évaluation.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	D	CD	INT	CI	FM	SOC
4	35	30	5	4	7	38	1	45	31	30	33	25	30

NOZ (Magicien illusionniste)

Comp.: Eloquence, méditation. Sorts : Malédictions (mouvements irréguliers de l'intestin)
Niveau 1 Magie de bataille, Aura de résistance, Débilité, Guérison des blessures légères.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	D	CD	INT	CI	FM	SOC
2	25	30	5	4	7	38	1	46	32	34	33	27	20

MENDIANT "type" Guilde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	D	CD	INT	CI	FM	SOC
3	25	20	3	3	4	25	1	26	26	28	30	24	21

Compétences : Endurance à l'alcool, camouflage urbain, mendicité.
Dotations : Sébile, lourde canne.


EN VENTE DANS LES MEILLEURES BOUTIQUES
LOÏ & CHAOS
BIMESTRIEL
60P - 25FR
LE MAGAZINE AMOUREUX DE RUNEQUEST & JEUX DE RÔLE
DANS LE NUMERO 3
4 SCENARIOS
2 POUR RUNEQUEST, 1 POUR STORM ET 1 POUR L'APPEL DE CTHULHU
...
...
15 PAGES DE B.D
DONT LA SUITE DE MES FANTASTIQUES AVENTURES
...
MAIS... MAIS... PAR KROME...
JE M'ABONNE!
AS
POUR VOUS ABONNER (6N°-1 AN: 125 FF) OU POUR COMMANDER LES N° 1 ET 2
ECRIVEZ A' :
SIMULOR LOI & CHAOS 76 BD MAGENTA 75010 PARIS TEL: 40_05_09_28

Voici une aide de jeu pour Star Wars : la description d'une base de pirates ainsi que leur mode de vie quelque part dans la galaxie...





LES AIGLES DE KADAR IV

HISTORIQUE

Avant la tragique apparition de l'Empire, les astéroïdes situés entre le système de Kadar IV et celui de Sherdul II étaient exploités par une compagnie minière, la *MineStell Co* (Minerais Stellaires).

La MineStell Co avait implanté sur le plus gros des astéroïdes un avant-poste d'exploitation des différents filons miniers du champ. Petit à petit, celui-ci devint une petite colonie et les astéroïdes, un centre d'exploitation minier très rentable.

Jack Batick, un pirate de piètre envergure, arraisonna un transporteur lourd en provenance des astéroïdes. Durant le pillage du navire, il tomba sur les coordonnés du champ d'exploitation de Kadar IV. En pirate avisé, il les conserva en vue d'une future attaque.

Lorsque l'Empire émergea, il engagea une lutte à mort contre les pirates stellaires. Jack Batick devenu le chef d'une petite flottille de navires pirates décida de se replier sur l'exploitation minière afin de se protéger de l'Empire. Il entra en contact avec la petite colonie qui l'accueillit lui et ses hommes (en effet, après la nationalisation de la MinesStell Co, la colonie s'était mise en auto-gestion ; la MineStell Co devint l'ImpMine Co).

Avec l'aide des mineurs, les pirates aménagèrent deux astéroïdes d'assez grande taille près du premier astéroïde-colonie. A la suite d'une attaque d'un convoi de l'Empire, convoi de transporteurs lourds en route pour les chantiers de l'Etoile de Mort, les pirates s'emparèrent de matériels sophistiqués. Cet apport en matériel lourd permit la fantastique transformation des trois astéroïdes en base militaire. Depuis, la rapidité avec laquelle les pirates attaquent les convois de marchandises dans les systèmes de Kadar et Sherdul leur a valu leur surnom d'Aigles de Kadar IV.

Rapport de l'encyclopédie de la Piraterie dans la galaxie Transmission n° 1A-B 259C

LES SYSTEMES DE KADAR IV ET SHERDUL II

Le Système de Kadar IV

Il est constitué de trois planètes géantes et un soleil rouge. Les planètes sont : Irvigia, Kadar et Setram.

Irvigia : une planète ressemblant à Bespin, une boule de gaz avec un noyau dur. De grandes couches de gaz rares font de cette planète une attraction du système.

Kadar : 3/4 végétal, 1/4 eau. Une jungle de type amazonienne. Elle fût colonisée il y a 550 ans par des Coreliens. Toutes les cités sont construites dans les gigantesques arbres qui forment la forêt. Plusieurs filons de minerais précieux constituent sa richesse.

Setram : c'est un monde glaciaire mais quelques gisements de gaz sont enfouis au sein de la planète. Elle n'a que peu d'intérêt touristique, la seule ville étant un pénitencier de l'Empire. Deux petites lunes gravitent autour d'elle : Ser et Sor.

Le système de Sherdul II

Constitué d'un double soleil (une naine rouge et une naine bleue), il n'a qu'une seule planète, Sherdul.

Sherdul : planète dont l'orbite décrit un 8 autour des deux soleils. A moitié eau, à moitié terre mais cette dernière partie comprend : 3/4 de désert et 1/4 de forêt ou steppe. Une civilisation sous-marine s'est développée après la colonisation par des exilés d'Aldebaran. Sherdul exporte des algues qui servent à la confection des médipacs et à la formation de drogues plus ou moins illégales...



LA VIE A L'INTERIEUR DE LA BASE

La base des pirates contient en son sein quelque 500 âmes. Dirigée d'une poigne de fer par Jack Batick, la population des Aigles comprend différentes professions : pirates, mais aussi anciens mineurs et techniciens de l'exploitation minière, gardes, pilotes et depuis peu quelques hors-la-loi qui au cours d'un pillage ont convaincu les pirates de les emmener afin d'échapper à l'Empire.

Les astéroides sont divisés en trois secteurs : Spatioport, Habitation et la partie utilitaire comprenant les secteurs du chef, celui du butin et les appartements des pilotes. Le spatioport est divisé en ateliers, tour de contrôle, hangar aux navires et secteur d'information. Les quartiers d'habitation comprennent les appartements du personnel minier, des gardes et des techniciens, les cellules des prisonniers et enfin un secteur de récréation qui est composé de casinos, holo-thèques, galeries marchandes, etc. Le dernier quartier renferme l'administration avec les appartements du chef et de ses lieutenants, le secteur de rassemblement (grandes salles destinées aux regroupements en vue d'un pillage avec projection holographique, etc), le secteur des pilotes (avec les salles d'entrainements) et enfin les salles du butin (containers pour les denrées rares, galeries d'exposition pour les plus belles pièces et même un jardin, composé par Jack Batick lui-même).

Une chambre dans cette fantastique base se compose question mobilier seulement d'un lit à coussin d'air, d'un holo-emetteur, d'une mini salle de bain et d'un bureau avec étagères et coffret pour les objets de valeur. La salle d'entrainement des pilotes est assez impressionnante, des simulateurs 3-D à haute définition (grâcieusement fournis par l'Empire) permettant aux pilotes de s'entrainer à chaque instant afin de se préparer aux attaques futures.

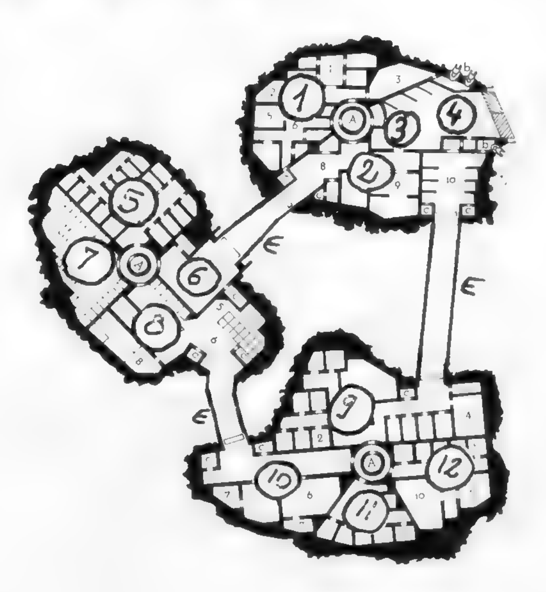
La base puise ses réserves d'énergie dans les astéroides avoisinants et dans ceux aménagés car ils contiennent outre des métaux et des gaz rares, de l'eau sous forme de glace, ce qui permet à la base de survivre sans aide extérieure.

La défense de celle-ci est assurée par des petits chasseurs spatiaux qui sont toujours près au décollage et par des batteries de laser lourds disposées autour et à l'extérieur de la base. Le repérage des navires ennemis ou des convois marchands se fait grâce à des avant-postes de reconnaissance installés en bordure du champ d'astéroides.

Le dernier convoi en provenance de MineStell Co (il y a maintenant quelques années de cela) prit la précaution d'effacer les coordonnées de l'exploitation minière dans l'ordinateur central de la compagnie, ce qui assure à la base une quasi-indétectabilité aux yeux des impériaux. C'est cette absence de coordonnées dans les fichiers concernant les systèmes de Kadar IV et Sherdul II qui donne aux pirates cette formidable opportunité de pouvoir se replier sur une base inaccessible pour toute personne extérieure au groupe des pirates. Maintes fois ceux-ci ont essuyé des échecs cuisant lors d'attaques manquées et ils ne doivent leur survie qu'à la non-existence officielle de la base. Le surnom des *Aigles de Kadar IV* fut très vite adopté par les pirates qui font tout pour justifier un tel sobriquet... souvent en mettant en péril l'attaque entière d'un convoi !

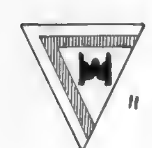
asteroides VUE GENERALE

1 : TOUR DE CONTROLE
2 : ATELIERS
3 : HANGAR A NAVIRES
4 : DEBARCADERE
5 : SECTION GARDES
6 : SECTION PERSONNEL
7 : CELLULES / PRISON
8 : BAR / REPOS
9 : QUARTIERS PILOTES
10 : SALLE DE RASSEMBLEMENT
11 : BUTIN / CARGO
12 : SECTION DES GRADES



Hierarchie
I apprenti
II pilote débutant



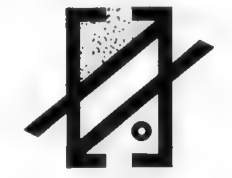




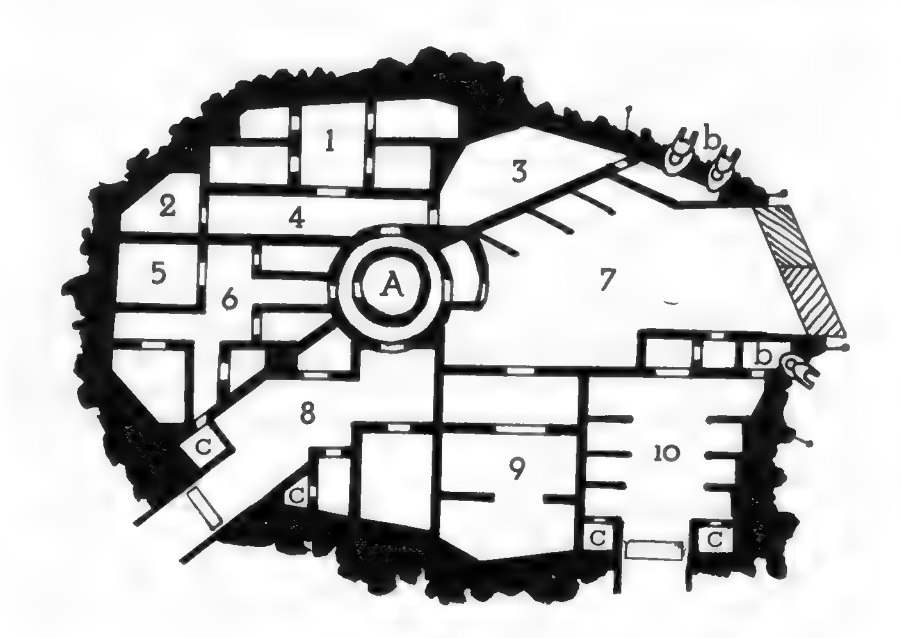


III : pilote confirmé
IV : chef d'escadrille





asteroide n°1



1 et adjacentes : Salle d'observation du secteur interstellaire avoisinant, récolte des renseignements glanés par les senseurs et reçus dans les salles adjacentes.

2 : Ordinateur régissant le système de survie des 3 astéroides, couplé à tous les synthétiseurs d'air de la base afin d'assurer le maintien d'une atmosphère respirable dans la base.

3 : Tour de contrôle pour l'aire de lancement, coordonne le départ des chasseurs pour les attaques de convois. Elle assure aussi la surveillance du champ d'astéroides.

4 : Salle d'information, chaque membre de la base peut demander des informations sur les prochains départs, la liste des inscrits pour les raids, etc.

5 : Atelier type de réparation du matériel d'exploitation minier, matériel léger des chasseurs ou de leurs pilotes.

6 : Secteur des ateliers, tout ce qui ne concerne pas les navires est réparé ici.

7 : Aire de lancement avec hangars pour les chasseurs assurant la défense de la base.

8 : Atelier de réparation des navires, transformation et amélioration des vaisseaux capturés pour de futures utilisations.

9 : Hangar contenant les différents navires capturés.

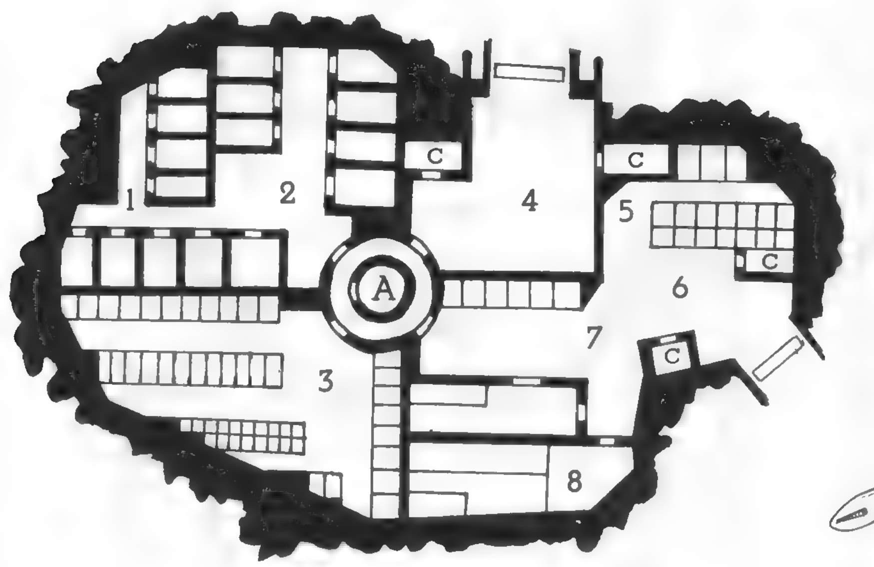
10 : Hangar contenant les navires pirates, réalimentation des moteurs, entretien des navires, etc.

A : Puits d'exploitation minier, salle des réserves d'énergie de la base, salle des systèmes de survie...

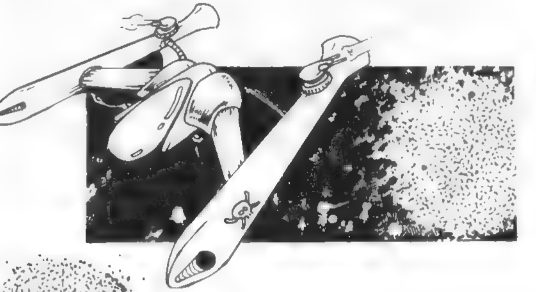
B : Batterie laser assurant la protection de l'aire de lancement.

C : Emetteurs des rayons tracteurs assurant la cohésion de l'ensemble.

asteroide n°2

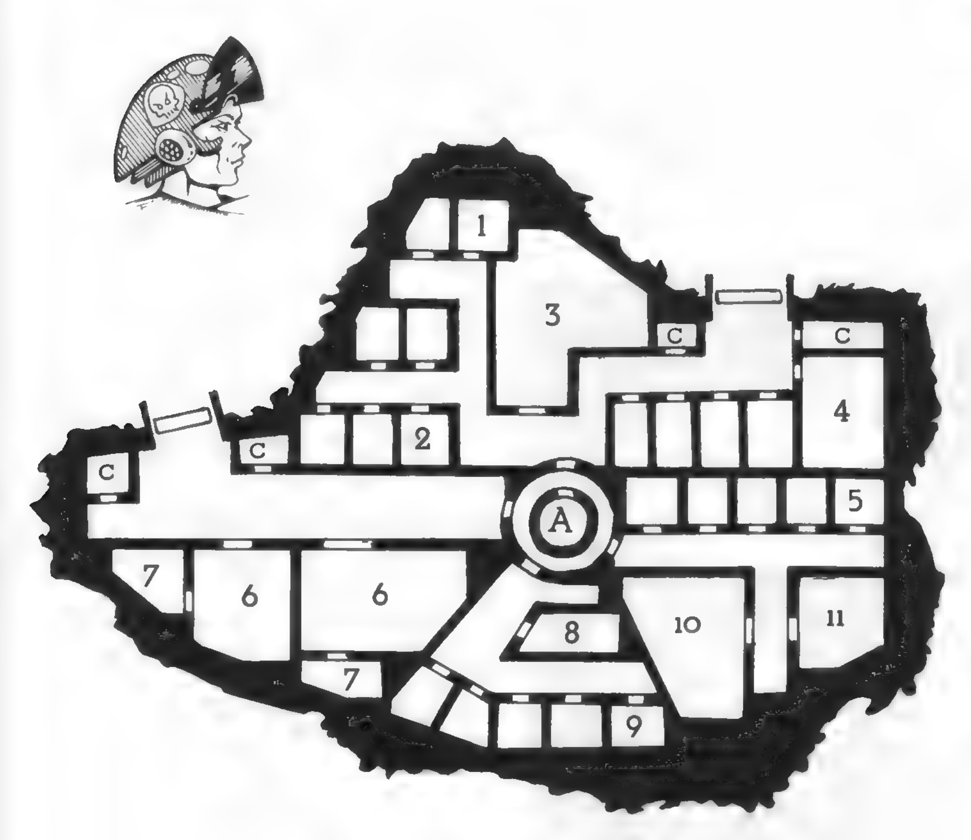


1 et avoisinantes : Quartiers d'habitation des gardes et d'une partie des pirates.
2 : Salle d'accueil et salle de rassemblement en cas d'alerte.
3 : Quartier de la prison avec cellules et chambres d'isolement.
4 : Infirmerie de la base.
5 : Quartier d'habitation du personnel minier
6 : Salle de repos avec bars
7 : Galeries marchandes
8 : Casinos
A : Puits énergétique
C : Emetteurs des rayons tracteurs





asteroide n°3

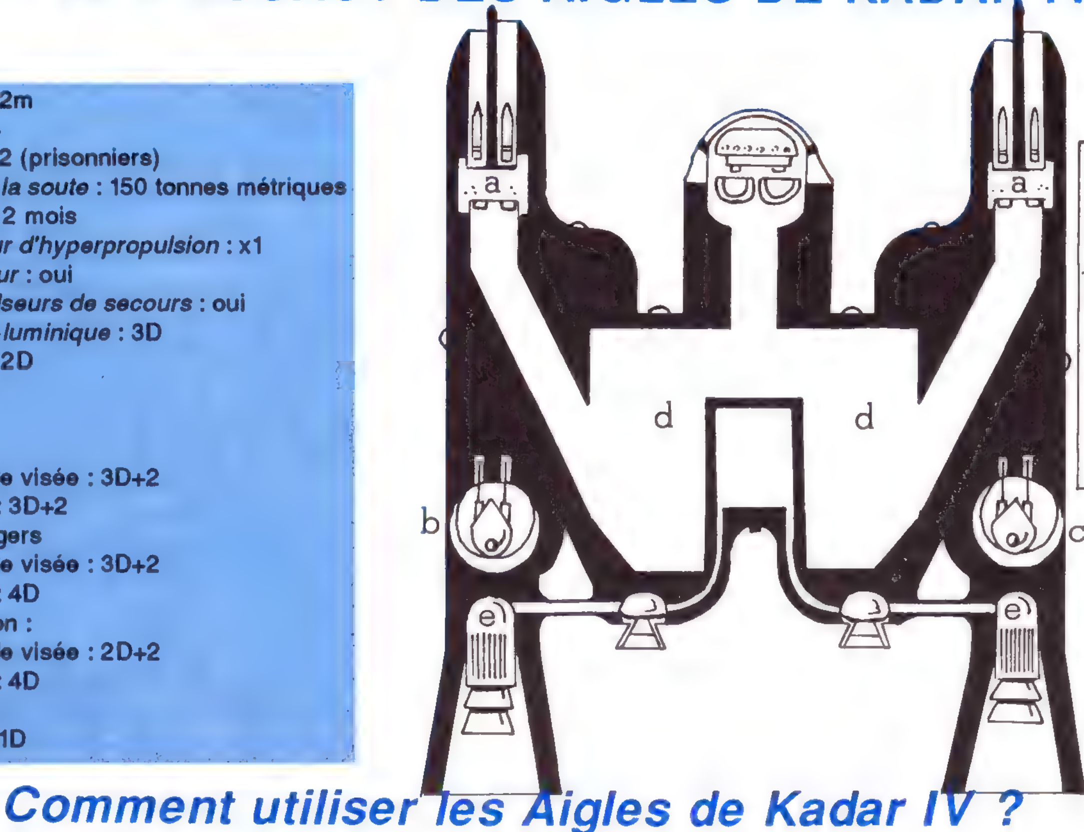


1 et avoisinantes : Quartier d'habitation des pilotes avec chambres individuelles ou double.
2 : Chambrée des pilotes assurant la protection de la base.
3 : Salle d'entrainement des pilotes.
4 : Salle d'entrainement des pirates.
5 : Chambres personnelles des lieutenants du chef de base.
6 : Salles de rassemblement avec holo-projecteurs / salle de cinéma 3-D.
7 : Salles de contrôle des holo-projecteurs.
8 : Jardin privé de Jack Batick.
9 : Salles du trésor (avec containers emplis de denrées rares et exotiques).
10 : Appartement privé de Jack Batick.
11 : Bureau de Jack Batick.
A : Puits énergétique.
C : Emetteurs de rayons tracteurs.

NAVETTE D'ASSAUT DES AIGLES DE KADAR IV

Longueur : 12m
Equipage : 4
Passagers : 2 (prisonniers)
Capacité de la soute : 150 tonnes métriques
Autonomie : 2 mois
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1
Navordinateur : oui
Hyperpropulseurs de secours : oui
Vitesse sub-luminique : 3D
Maniabilité : 2D
Coque : 3D
Armes :
Canon à ion :
Ordinateur de visée : 3D+2
Dommages : 3D+2
Canons laser légers
Ordinateur de visée : 3D+2
Dommages : 4D
Torpilles à proton :
Ordinateur de visée : 2D+2
Dommages : 4D
Ecrans : oui
coefficient : 1D





Comment utiliser les Aigles de Kadar IV ?

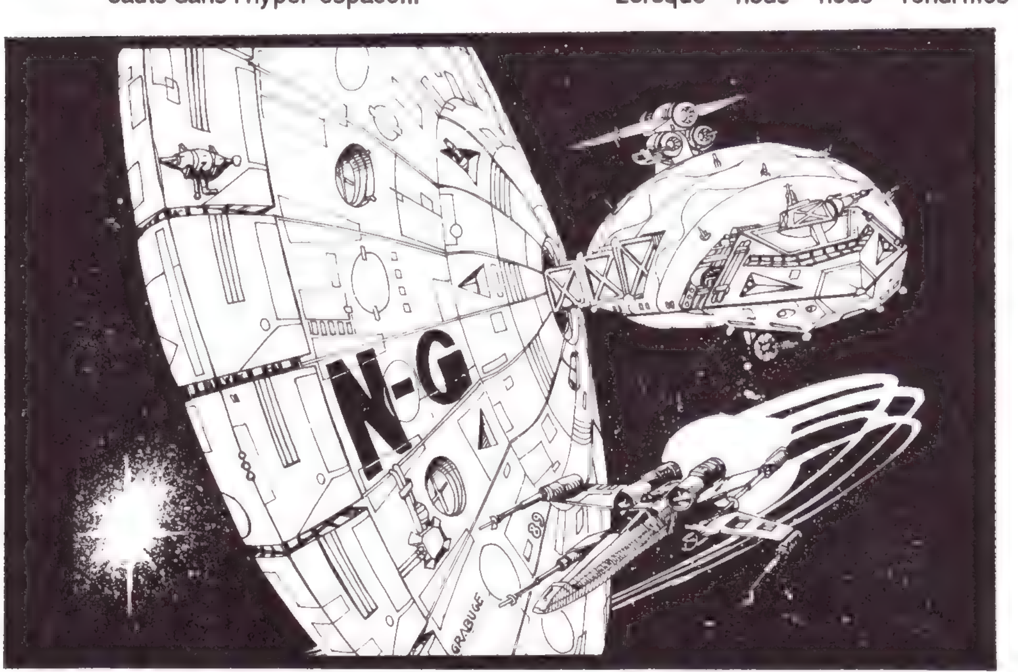
Rapport du co-pilote de l'Aile d'Argent de la [illegible] Co. attaqué lors d'un voyage de transport en direction d'Aldebaran, provenance Kadar IV

"Les pirates sortirent de derrière la seconde lune de Setram... Une véritable flottille de navires n'ayant aucune identification sur les flancs. Il y avait deux sortes de vaisseaux : un bon nombre de Z-95 Headhunter qui accompagnaient dix autres navires d'un type inconnu... Une chose est sûre, ils avaient trafiqué les vaisseaux car les Z-95 étaient capables de faire des sauts dans l'hyper-espace...

L'attaque elle-même se décomposa en deux temps. En premier lieu, les Z-95 attaquèrent et détruisirent les navires accompagnateurs du convoi...

Ce fût un carnage impitoyable, les carcasses de navires flottaient non loin de l'Aile d'Argent et de minutes en minutes, les spots lumineux indiquant la position de nos protecteurs disparaissaient de nos écrans.

Lorsque nous nous rendîmes compte que nous ne pouvions plus compter que sur nos propres moteurs pour nous tirer de ce mauvais pas, nous nous préparâmes à effectuer un saut dans l'hyper-espace... Dès qu'ils remarquèrent nos préparatifs, les vaisseaux de type inconnu ouvrirent le feu sur nous à coup de canons à ions, mettant ainsi nos navires dans l'impossibilité de bouger...



Après cette 2ème attaque, les pirates se rapprochèrent de nos navires et nous arraisonnèrent... Le contact fût froid, ils agissaient avec une efficacité diabolique, forçant les serrures des portes menant au fret. Le chargement du butin se fît dans l'espace, tous les containers furent déposés dans les vaisseaux des pirates. Puis ils partirent au travers de l'hyper-espace, nous laissant là, nos Navordinateurs encore sous le choc des tirs de leurs canons à ions...

Bilan de l'attaque : cinq vaisseaux accompagnateurs détruits corps et bien, une cargaison complète de gaz et métaux précieux disparue...

Communiqué n° MP-OIL 223.

Bernard Lebelle
Jean-Christophe Bellanger

UNE ATTAQUE DES AIGLES DE KADAR IV

Synopsis n° 1 : Les rebelles ont perdu un agent / droide / informateur / ou alors une cargaison de matériel vital à la Rébellion lors d'une attaque de pirates entre Kadar IV et Sherdul II. Ils doivent le / la retrouver à tout prix... Attaque frontale ou discussion possible... Mais l'Empire voudrait aussi mettre la main sur la cargaison.

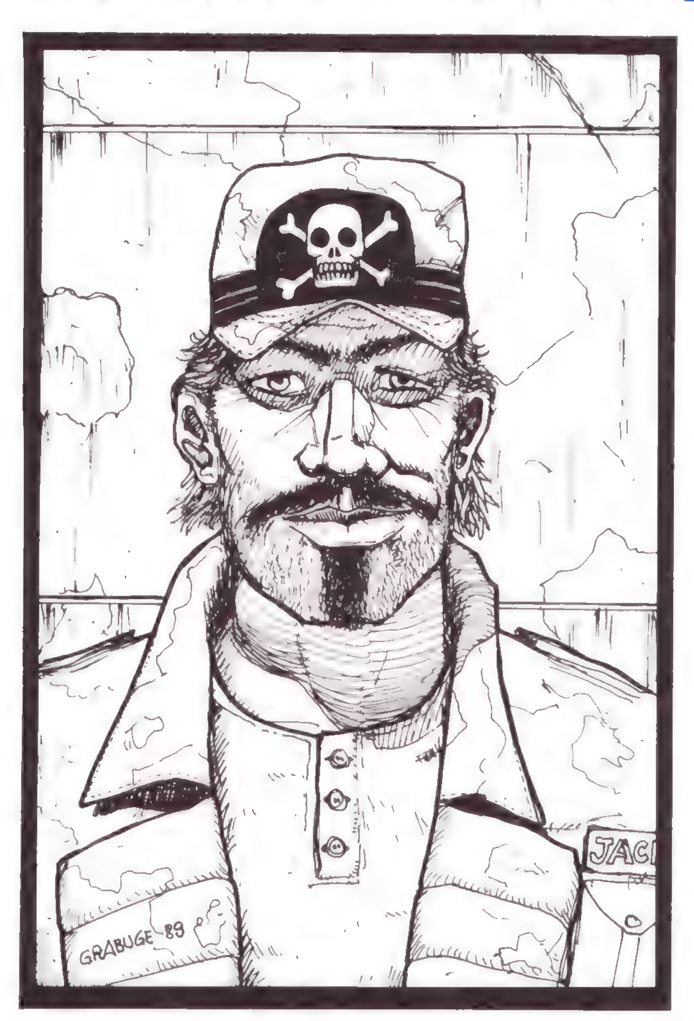
Synopsis n° 2 : La Rébellion cherche désespérément des alliés dans sa lutte contre l'Empire. Elle découvre un rapport mentionnant l'efficacité redoutable des Aigles de Kadar IV. Il faut envoyer une équipe diplomatique pour négocier la fusion des deux groupes.

Synopsis n°3 : Les PJ sont attaqués par les pirates en revenant d'une mission très importante : ils ramenaient du matériel vital pour l'installation d'une nouvelle base de la Rébellion... Ils devront retrouver les pirates et leur reprendre le chargement convoité...

Synopsis n° 4 : Les joueurs sont attaqués par les pirates et sont faits prisonniers, ils sont emmenés sur la base des astéroïdes. Ils doivent s'en échapper afin de pouvoir continuer leur lutte contre l'Empire mais sans se faire repérer et de plus ils doivent récupérer leur navires...

Synopsis n° 5 : La Rébellion décide de s'installer dans le champ d'astéroides situé entre Kadar IV et Sherdul II après la découverte d'un vieux rapport ayant trait à une ancienne exploitation minière oubliée depuis longtemps. Les joueurs font partie du groupe de reconnaissance, chargé de préparer le terrain pour l'installation rebelle.

Jack Batick : le chef des pirates



JACK BATICK

STAR WARS
Fiche de Personnage

Nom du Personnage
Nom du Joueur
Taille 1m85 — Poids 76 kg
Sexe masculin — Age 38 ans
Description physique cheveux blancs, peau tannée, yeux noirs

DEXTERITE	3D+2	**PERCEPTION**	3D+2
Armes Blanches	5D	Commandement	7D
Armes Lourdes	4D	Dissimulation—Discrétion	5D+2
Blaster	6D	Escroquerie	4D+1
Esquive	5D+1	Jeu	5D
Grenade	4D	Marchandage	4D+1
Parade Arme Blanche	5D+1	Recherche	5D+2
Parade Mains Nues	4D		
Pistolet à poudre		**VIGUEUR**	4D
SAVOIR	2D	Combat Mains Nues	3D+1
Bureaucratie	2D+1	Escalade—Saut	3D
Cultures	4D	Levage	2D+2
Illégalité	3D+1	Natation	2D+2
Langages	5D+2	Résistance	5D+2
Races Extra-Terrestres	3D		
Survie	4D	**TECHNIQUE**	2D+1
Systèmes Planétaires	5D+2	Démolition	3D+1
Technologie	3D+1	Médecine	4D
		Prog.—Rep. Droïd	3D+1
MECANIQUE	2D+1	Prog.—Rep. Ordinateur	3D+1
Astrogation	6D+1	Rep. Répulseurs	4D
Canons de Vaisseau	7D+1	Rep. Vaisseau	7D+1
Ecrans de Vaisseau	7D	Sécurité	4D
Equitation	3D+2		
Pilotage de Vaisseau	7D+2		
Répulseurs	4D+1		

Points de Force	Points du Côté Obscur	Niveau de Blessure	Points de Compétence
1	0	—	—

Equipement : fusil blaster, droid R2, navette de pirates, 150.000 crédits, combinaison spatiale.
Background : Jack Batick est un fils de pirate plutôt minable. Néanmoins il a réussi à se faire enrôler dans un équipage célèbre. Après maints efforts et maintes affaires louches, il prit le commandement du navire pirate. Sa tête est mise à prix par l'Empire.
Personnalité : Jack a un grand sens de l'humour et un coeur d'or (bien qu'il refuse de l'admettre). C'est un très bon leader. Il règne en maître sur la base des astéroides. Il sait se faire respecter et ne garde prisonnier que des impériaux.



Bon nombre d'aventures débutent ou possèdent un passage obligé dans une auberge. Ce lieu représente le cadre de prédilection pour les rencontres avec les PNJ ou pour rechercher tel ou tel renseignement. Cependant n'oublions pas que la fonction première d'une taverne reste la restauration. Pour donner davantage d'intérêt et de "réalisme" à ces établissements voici quelques exemples de menus d'auberge dans un univers médiéval fantastique. Tous les plats présentés ne possédant pas d'éléments insolites proviennent de véritables recettes de cuisine médiévales. Nous vous conseillons de photocopier ces menus pour les communiquer aux joueurs le moment venu, cela animera les moments de pause de leurs aventures.

Menu de Taverne

menu

foies de poulet froids
Cotes de Kobold grillées
Salade
Vin rouge

\- 4 pa -

Menu d'Auberge

\- Menu -

Soupe verte aux amandes	1 pa
Soupe aux criards	2 po
oiseau coureur en sauce	5 po
Pois frais en cosse	1 pa
langue de boeuf rotie	3 pa
1/2 lutin à l'étouffée	12 po
gauffre ou beignets	1 pa
fruits	1 pa
Vin - bière	2 pa



Menu

Poisson en gelée	2 po
Paté de nymphe	60 po
Soupe aux huitres	1 po
Galantine de brochet	3 po
Ailes de stirges petits pois	19 po
Oie avec sauce au persil	7 po
épaule de dragon blanc	✲✲
longe de porc sauce queue de sanglier	20po
Cheveux de gorgone farcis	✲✲
Légumes verts au beurre	1 po
Griffon roti : l'aile	82 po
la cuisse	130 po
Compote de fraises	2 po
Poires au vin	1 po
pudding noir désinfecté	50 po
bonbons au miel	1 po
crèpes aux oeufs de tritons	15 po
Vins rouges et blancs	5 po

✲✲ selon arrivage

Menu de Banquet



Menu :

boulettes de viande et raisins	5 pa
ecrevisse géante	18 po
Ragout de saumon et poireaux	2 po
Gigot de centaure	37 po
Ragout de rognons	1 po
navets aux chataignes	2 pa
douzaine de cervelles d'orques (500g)	17 po
Riz sauce limon vert	8 pa
Compote de figues sèches	1 po
Tarte de gelée ocre	4 po
Vin épicé	1 po

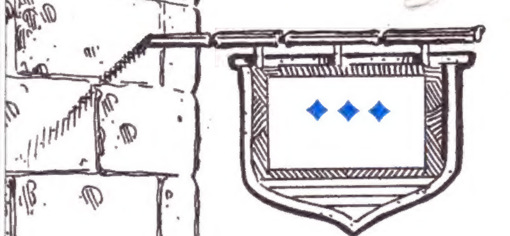
Pour chiens domestiques :

Portion de squelette	6 pa

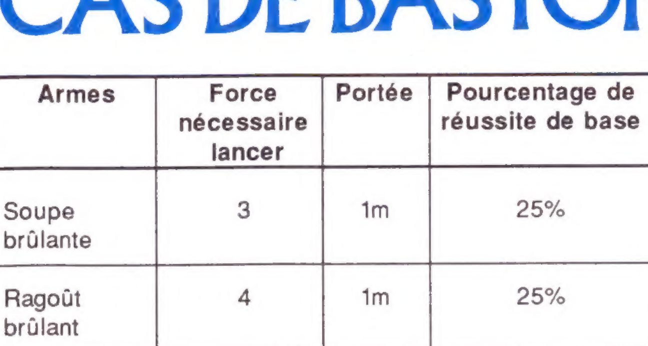
prélevée directement sur un squelette mort vivant enchainé dans notre cave



Menu de Relais important



EN CAS DE BASTON...



Armes	Force nécessaire lancer	Portée	Pourcentage de réussite de base	Dégâts
Soupe brûlante	3	1m	25%	1d4
Ragoût brûlant	4	1m	25%	1d4+2
Pichet de vin	8	15m	30%	1d6
Tabouret	10	10m	25%	1d6+1
Table	16	3m	35%	2d6
Pomme	3	20m	40%	1d2
Jambon cru entier	12	6m	30%	1d8
Serveur	18	5m	15%	1d10



Paf, tchac, boum... Dans les tavernes louches près du port, celles où sur le coup des deux heures du matin vous avez une chance de rencontrer Fredo le balafré, l'homme qui détient peut-être la clé de l'énigme, dans ces établissements les étrangers ne sont pas toujours bien accueillis, surtout s'ils posent des questions...
Alors en cas de bagarre, utilisez le tableau ci-contre, car dans une auberge, tout devient une arme.

QUELQUES BONNES RECETTES D'AVENTURES ...

LE BON VOULOIR DU PRINCE

Les personnages qui ont fait fortune lors de leur dernière aventure se sont offerts des chambres à la "Pintade Royale", une auberge de luxe s'il en est. Alors qu'ils prennent paisiblement leur (copieux) petit-déjeuner, l'hôtellier qui en homme d'expérience a immédiatement reconnu en eux des aventuriers chevronnés se précipite vers eux, fébrile : "Messeigneurs ! Vous devez m'aider ! Ah ! C'est le ciel qui me tombe sur la tête ou plûtot notre bon roi Nicheleb II (qui est, de notoriété publique, un tyran). Notre grand souverain me fait l'honneur de venir déjeuner à l'improviste demain à midi. Quel honneur ! Mais il réclame impérativement de manger la spécialité de la maison : un cuisseau de dragon blanc farci au lutin des bois ! Or je n'ai ni l'un ni l'autre en réserve !"

Grave problème effectivement. On ne s'attend bien sûr pas à ce que les aventuriers aillent d'ici le lendemain débusquer un lézard des glaces ou cueillir le farfadet dans les forêts elfiques. Non. Leur tâche sera plûtot de se débrouiller avec les moyens du bord pour trouver un aliment, quel qu'il soit, qui ait l'aspect et le goût du plat favori du roi. La chair de dragon blanc est... blanche avec des teintes bleutées ; même cuite, la viande, délicieuse au demeurant, distille une sensation de froid dans le palais. La chair du lutin des bois (dénomination bien vague qui regroupe en réalité de nombreuses espèces) peut prendre toutes les couleurs de l'arc-en-ciel sans qu'il soit possible de le prévoir (à moins d'être un spécialiste de la question lutine). Le goût du plat évoque l'apparition d'une ondine près d'une petite chute au fond de la forêt ou le vol majestueux du carosse d'or et d'argent de quelque demi-dieu antique. Si les aventuriers n'obtiennent que des descriptions poétiques en fait d'explication du goût du plat, c'est parce que celui-ci est un puissant hallucinogène, ce que personne ne leur dira...

SAFARI DE CUISINE

Les aventuriers sont de terribles mercenaires à la recherche d'un boulot dans leurs cordes. Ils répondent à une annonce qui leur donne rendez-vous dans l'auberge la plus luxueuse de la ville. Là le patron les reçoit et leur explique ce qu'il attend d'eux. Il s'est spécialisé dans la cuisine exotique et apparemment cela semble correspondre à une demande de la noblesse. Mais ses clients sont de plus en plus exigeants et réclament des préparations culinaires à base d'animaux si rares qu'on n'est même pas sûrs qu'ils existent. Le travail des aventuriers : aller vérifier si Sphinxs, Gorgones et autres Minotaures sont une réalité et si oui en ramener de quoi préparer quelques plats (donc ni calcinés, ni débités en tranches, ni congelés...).

LA GUILDE DES HOSTELLERIES

Les aventuriers ont rendu un service à un important notable qui leur propose un job de tout repos : il s'agit, au nom de la guilde des commercants, d'essayer de rassembler tous les patrons d'auberges et de tavernes de la ville au sein d'une fédération qui serait bien sûr affiliée à la guilde des commerçants.

Ce que les aventuriers ignorent, c'est que nombre de tavernes sont controlées par la guilde des voleurs et que par ce biais les commerçants espèrent porter un coup fatal aux affaires des truands...

Francis Pacherie

1607

LES TECHNOGUERRIERS®

LE JEU DE RÔLE DE BATTLETECH



SORTIE FÉVRIER

AVENTURE 89

Avec le vélo Tout Terrain Peugeot - ses pneus solidement cramponnés au sol - les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT



